

**GAME EDUKASI SEJARAH DI INDONESIA  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID***



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar  
Sarjana Komputer pada Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

**Oleh :**

**GEMALA WAHYU NINGSIH**

**NIM: 60200116010**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR**

2020

**GAME EDUKASI SEJARAH DI INDONESIA  
SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *ANDROID***



**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar  
Sarjana Komputer pada Jurusan Teknik Informatika  
Fakultas Sains dan Teknologi  
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar

**Oleh :**

**GEMALA WAHYU NINGSIH**

**NIM: 60200116010**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ALAUDDIN MAKASSAR**

**2020**

## **PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI**

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Gemala Wahyu Ningsih  
Nim : 6020011610  
Tempat/Tgl.Lahir : Tui/ 30 Juli 1998  
Jurusan : Teknik Informatika  
Fakultas : Sains dan Teknologi  
Judul Skripsi : Game Edukasi Sejarah di Indonesia sebagai Media Pembelajaran berbasis Android

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar merupakan hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ini merupakan duplikasi, tiruan, plagiat atau dibuat oleh orang lain, sebagian atau seluruhnya. Maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum

Makassar, Februari 2021

Penyusun,



Gemala Wahyu Ningsih

60200116010

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Pembimbing penulisan skripsi saudara **GEMALA WAHYU NINGSIH, NIM: 60200116010**, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika pada Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar, setelah dengan seksama meneliti dan mengoreksi skripsi yang bersangkutan dengan judul, **"Game Edukasi di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis Android"**, memandang bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah dan dapat disetujui untuk diajukan ke sidang Munaqasyah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk proses selanjutnya.

Makassar,

2021

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. H. Kamaruddin Tone, MM  
NIP. 19781106200604 2 001




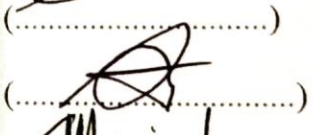
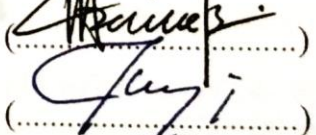

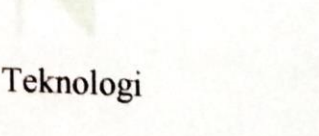
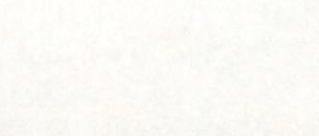
Wahyuddin Saputra, S.Kom., M.T.  
NIDN. 0914059102

## HALAMAN PENGESAHAN

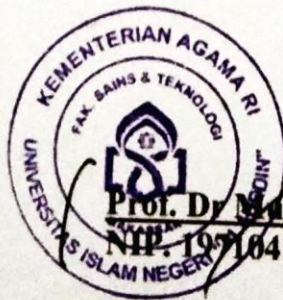
Skripsi ini berjudul **“Game Edukasi Sejarah di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android”** yang disusun oleh saudari **Gemala Wahyu Ningsih: 60200116010**, mahasiswa Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang diselenggarakan pada hari Kamis 26 Februari 2021 dinyatakan dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer dalam Jurusan Teknik Informatika

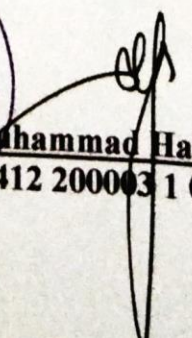
Makassar, 26 Februari 2021 M  
14 Rajab 1442 H

### DEWAN PENGUJI

Ketua	: Dr. Fatmawati Nur, S.Si., M.Si.	(  )
Sekretaris	: Ir. A. Muhammad Syafar, S.T., M.T., IPM.	(  )
Munaqisy I	: Nur Afif, S.T., M.T.	(  )
Munaqisy II	: Dr. Abdullah, S. Ag., M. Ag.	(  )
Pembimbing I	: Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M.	(  )
Pembimbing II	: Wahyuddin Saputra, S. Kom., M.T.	(  )

Diketahui Oleh:  
Dekan Fakultas Sains Dan Teknologi  
UIN Alauddin Makassar,



  
**Prof. Dr. Muhammad Halifah Mustami, M.Pd.**  
NIP. 19510412 200003 1 001



## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan Karunia-Nya kepada seluruh umat manusia. Shalawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi besar Muhammad Saw yang telah membawa kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang terang benderang beradab, zaman yang penuh ilmu pengetahuan dan teknologi seperti saat ini, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Game edukasi sejarah di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis Android”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi dan memperoleh gelar Sarjana Komputer (S. Kom) pada jurusan Teknik Informatika fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri alauddin Makassar.

Penulis amat menyadari dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini telah banyak menerima bantuan dari berbagai pihak, berupa bimbingan, motivasi, pikiran, tenaga dan doa. Selayaknya penulis menyampaikan ucapan terimakasih sebesar-besarnya atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, ucapan terimakasih kepada keluarga tercinta, Ayahanda Abd. Rasak dan Ibunda Sandiriyati yang tidak hentinya memberikan doa, semangat dan motivasi kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Serta ucapan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Bapak Prof. Drs.Hamdan Juhanis, M.A., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin Makassar Bapak Prof. Dr.Muhammad Halifah Mustami, M.Pd

3. Ketua Jurusan Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar Bapak Faisal, S.T., M.T. dan Sekretaris Jurusan Teknik Informatika bapak A.Muhammad Syafar, S.T., M.T.
4. Bapak Dr. H. Kamaruddin Tone, M.M selaku pembimbing I dan Bapak Wahyuddin Saputra S. Kom., M.T selaku pembimbing II yang telah membimbing dan membantu penulis untuk mengembangkan pemikiran dan penyusunan skripsi ini hingga selesai
5. Bapak Nur Afif, S.T., M.T selaku penguji I dan Bapak Dr. Abdullah, M. Ag selaku penguji II yang telah menguji dan membimbing dalam penulisan skripsi ini.
6. Keluarga besar SMP Negeri 1 Kajuara yang telah mengizinkan dan memberikan informasi, arahan serta petunjuk kepada penulis.
7. Seluruh dosen, staf dan pegawai Jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar yang telah memberikan sumbangsih dan tenaga maupun pikiran.
8. Saudaraku Elis, Zaskiah Darajat, Salsa Ainun Putri, A. Hafizha Shalsabilah, Karmila Dewi dan Fatimah H. Tombong yang telah menjadi support sistem penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Teman-teman di Teknik Informatika tahun 2016 (ASS16NMENT) yang telah menjadi teman seperjuangan dalam suka dan duka.
10. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan atu per satu, namun telah banyak terlibat membantu penulis dalam pross penyusunan skripsi ini.

Penulis sadar bahwa tentunya dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan, untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca sekalian. Lebih dan kurangnya mohon maaf yang sebesar-besarnya, semoga Allah SWT melimpahkan rahmatnya kepada kita semua. AAmiin.

Makassar, Februari 2021



Gemala Wahyu Ningsih

60200116010





## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	
<b>DAFTAR ISI</b> .....	i
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	iii
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus .....	6
D. Kajian Pustaka .....	7
E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	9
<b>BAB II TINJAUAN TEORITIS</b> .....	<b>10</b>
A. Game dalam Perspektif Islam .....	10
B. Pengertian Game .....	12
C. Game Edukasi .....	15
D. Android .....	19
E. Sejarah .....	21
F. Game Maker Studio .....	23
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN</b> .....	<b>24</b>
A. Jenis dan Lokasi Penelitian .....	24
B. Pendekatan Penelitian .....	24
C. Metode Pengumpulan Data .....	24
D. Instrumen Penelitian .....	25
E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data .....	26
F. Metode Perancangan Sistem .....	27

<i>G. Teknik Pengujian Sistem</i> .....	29
<b>BAB IV METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>30</b>
<i>A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan</i> .....	30
<i>B. Analisis Sistem Yang Diusulkan</i> .....	31
<i>C. Perancangan Sistem</i> .....	34
<b>BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM.....</b>	<b>46</b>
<i>A. Implementasi Sistem</i> .....	46
<i>B. Pengujian Sistem</i> .....	54
<i>C. Hasil Kuisioner</i> .....	57
<b>BAB VI PENUTUP .....</b>	<b>60</b>
<i>A. Kesimpulan</i> .....	60
<i>B. Saran</i> .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>64</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar III.1 Model <i>Waterfall</i> .....	27
Gambar VI.1 <i>Flowmap</i> Diagram Yang Sedang Berjalan.....	30
Gambar VI.2 <i>Flowmap</i> Diagram Yang Diusulkan .....	32
Gambar VI.3 <i>Use Case</i> Diagram .....	35
Gambar VI.4 <i>Squence</i> Diagram Memulai Aplikasi .....	37
Gambar VI.5 <i>Squence</i> Diagram Memulai Bermain .....	38
Gambar VI.6 <i>Squence</i> Diagram Materi.....	39
Gambar VI.7 <i>Squence</i> Diagram Bantuan .....	39
Gambar VI.8 <i>Activity</i> Diagram Bermain.....	40
Gambar VI.9 <i>Activity</i> Diagram Materi.....	41
Gambar VI.10 Desain Halaman Utama .....	42
Gambar VI.11 Desain Halaman Mainkan .....	42
Gambar VI.12 Desain Pilihan Ganda.....	43
Gambar VI.13 Desain Jawaban Benar .....	43
Gambar VI.14 Desain Jawaban Salah .....	44
Gambar VI.15 Desain Halaman Penjelasan .....	44
Gambar VI.16 Desain Teka - Teki Silang.....	45
Gambar VI.17 Desain Halaman Materi .....	45
Gambar V.1 Desain Menu Utama .....	46
Gambar V.2 Desain Halaman Mainkan .....	47
Gambar V.3 Desain Halaman Soal Pilihan Ganda.....	48
Gambar V.4 Desain Halaman Jawaban Benar .....	48
Gambar V.5 Desain Halaman Jawaban Salah.....	49
Gambar V.6 Desain Halaman Penjelasan Materi.....	49
Gambar V.7 Desain Halaman Teka – Teki Silang.....	50
Gambar V.8 Desain Halaman Soal Teka – Teki Silang.....	51
Gambar V.9 Desain Isi Jawaban .....	51
Gambar V.10 Desain Halaman Periksa Jawaban .....	52
Gambar V.11 Desain Halaman Belajar .....	53

Gambar V.12 Desain Halaman Materi.....	53
Gambar V.13 Desain Halaman Keluar.....	54



## DAFTAR TABEL

Tabel VI.1 Defenisi Aktor.....	35
Tabel VI.1 Defenisi <i>Use Case</i> .....	36
Tabel V.1 Pengujian Menu Utama.....	55
Tabel V.2 Pengujian Menampilkan Daftar Bermain.....	56
Tabel V.3 Pengujian Menampilkan Daftar Belajar.....	56
Tabel V.4 Table Kuisisioner.....	57



## ABSTRAK

**Nama** : Gemala Wahyu Ningsih  
**Nim** : 60200116010  
**Jurusan** : Teknik Informatika  
**Judul** : *Game* Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis *Android*  
**Pembimbing I** : Dr. H Kamaruddin Tone, M.M  
**Pembimbing II** : Wahyuddin Saputra, S. Kom., M.T

---

Pendidikan sejarah merupakan bagian dari usaha penanaman nilai-nilai yang fungsional untuk menanamkan pengetahuan. Hal ini disebabkan adanya keyakinan bahwa materi pendidikan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. Namun dalam pembelajaran sejarah dianggap kurang menarik minat belajar siswa karena sistem pembelajaran yang kurang efektif dan metode yang bersifat monoton. Mengangkat dari fenomena ini, bagaimana membuat sebuah *game* edukasi sejarah sebagai media yang digunakan untuk menarik minat belajar siswa.

Tujuan dari penelitian ini yaitu menariik minat belajar serta memberi kemudahan kepada siswa untuk mempelajari sejarah dengan metode yang menyenangkan. Jenis peneltian menggunakan penelitian kualitatif. Metode perancangan menggunakan metode *waterfal*, dan teknik Pengujiian menggunakan teknik *Blackboxtesting*.

Hasil peneliitian yaitu sebuah aplikasi *game* pembelajaran sejarah berbasis *androd*. Aplikasi ini sebagai sarana edukasi dan menumbuhkan minat belajar siswa serta memberi kemudahan kepada siswa untuk mempelajari sejarah. 71.4% responden setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan teknologi berbasis *android*.

**Kata Kunci** : *Game*, Edukasi, Sejarah dan Media Pembelajaran



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### ***A. Latar Belakang***

Pendidikan pada dasarnya memiliki peranan yang sangat penting untuk masyarakat pada umumnya. Pendidikan merupakan hak bagi setiap individu, pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan negara. Indonesia adalah negara kepulauan yang memiliki jumlah penduduk 245 juta jiwa. Sudah semestinya semua masyarakat memahami tentang pendidikan sejarah di era kemerdekaan Indonesia.

Sejarah berasal dari bahasa Arab yang berarti شَجَرَةٌ yang artinya pohon yang bercabang-cabang, karena sejarah merupakan rangkaian dari satu titik kejadian saling berkaitan sehingga alur yang saling berkaitan, hal inilah yang kemudian digambarkan seperti pohon yang bercabang. Sejarah adalah gambaran tentang masa lalu manusia dan sekitarnya sebagai makhluk sosial yang disusun secara ilmiah dan lengkap meliputi urutan fakta masa tersebut dengan tafsiran dan penjelasan yang memberikan pengertian pemahaman tentang apa yang telah berlalu, (Kartodirdjo, 2014).

Sejarah dan pendidikan pada dasarnya merupakan suatu kesatuan yang utuh dan menyeluruh. Pendidikan sejarah adalah suatu wahana penting dalam dunia pendidikan, tak dapat dipungkiri Indonesia menempatkan pendidikan sejarah sebagai unsur penting pendidikan kebangsaan mereka. Pendidikan sejarah merupakan bagian dari usaha penanaman nilai-nilai yang fungsional untuk

menanamkan pengetahuan. Hal ini disebabkan adanya keyakinan bahwa materi pendidikan sejarah mampu mengembangkan sifat dan karakter generasi muda bangsa. Oleh karena itu, pendidikan sejarah memiliki fungsi yang strategis dalam mengembangkan jiwa dan karakter bangsa.

Maka dari itu menuntut ilmu pengetahuan merupakan salah satu hal yang sangat penting. Al-Qur'an memerintahkan kepada seluruh manusia untuk memanfaatkan potensi dari akal yang telah Allah berikan, pengamatan, pendengaran, semuanya semaksimal mungkin. Islam adalah satu-satunya agama di dunia yang sangat mendorong umatnya untuk menuntut ilmu. Menuntut ilmu pengetahuan adalah wajib bagi umat muslim, laki-laki dan perempuan. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. Al-Mujadalah/58:11.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Terjemahnya:

“Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majelis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui apa yang kamu kerjakan.” (Almahirah, 2014).

Ayat di atas memberi tuntutan bagaimana menjalin hubungan harmonis dalam satu majelis. Allah berfirman: Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepada kamu oleh siapapun: Berlapang-lapanglah, yakni berupayalah dengan sungguh-sungguh walau dengan memaksa diri untuk memberi tempat

orang lain, dalam majelis-majelis, yakni satu tempat, baik tempat duduk maupun bukan tempat duduk, apabila diminta kepada kamu agar melakukan itu dengan sukarela. Jika kamu melakukan hal tersebut, niscaya Allah akan melapangkan segala sesuatu untuk kamu dalam hidup ini. Dan apabila dikatakan: berdirilah kamu ketempat yang lain, atau untuk diduduki tempatmu untuk orang yang lebih wajar, atau bangkitlah untuk melakukan sesuatu seperti untuk shalat dan berjihad, maka berdiri dan bangkit-Lah, Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara kamu, wahai yang memperkenankan tuntutan ini, dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat serta kemuliaan dunia dan akhirat oleh Allah atas apa yang telah kamu kerjakan, sesungguhnya Allah maha mengetahui, (Shihab, 2002).

Generasi muda saat ini lebih cenderung menjelajahi dunia internasional dengan menggunakan *smartphone* yang mereka miliki, dengan begitu lebih mendorong generasi muda untuk tidak peduli dengan sejarah. Kenyataannya, dunia pendidikan sejarah dianggap sebagai sesuatu yang suram, tak bermakna, penuh dengan beban hafalan yang tak mampu mengembangkan kemampuan berfikir kritis. Dalam penerapan pembelajaran sejarah kurang menarik minat siswa untuk belajar tentang sejarah hal ini dikarenakan metode atau strategi yang digunakan dalam pembelajaran sejarah hanya dengan metode ceramah sehingga peserta didik kurang merasa tertarik terhadap mata pelajaran sejarah.

Trend teknologi saat ini termasuk penggunaan *smartphone* marak dikalangan masyarakat umum. Pesatnya perkembangan teknologi telekomunikasi

*smartphone* dengan sistem operasi yang dapat membantu semua kebutuhan informasi yang biasa didapatkan secara *mobile*. *Android* termasuk salah satu yang paling cepat karena banyaknya pengguna sistem operasi *Android* dan kebutuhan pasar.

Sebagaimana firman Allah SWT dalam (QS. Ar- Rahman Ayat 33) yang berbunyi:

يَمْعَشَرِ الْجِنَّ وَالْإِنْسِ إِنِ اسْتَطَعْتُمْ أَنْ تَنْفُذُوا مِنْ أَقْطَارِ السَّمَوَاتِ وَالْأَرْضِ فَانْفُذُوا لَا تَنْفُذُونَ إِلَّا بِسُلْطَنٍ

Terjemahnya:

“Hai Jemaah jin dan manusia, jika kamu sanggup menembus (melintas ) penjuru langit dan bumi, maka lintasilah kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan.” (Almahirah, 2014).

Ayat di atas menegaskan bahwa mereka tidak dapat menghindar dari pertanggungjawaban serta akibat-akibatnya. Allah menentang mereka dengan menyatakan: Hai kelompok jin dan manusia yang durhaka, jika kamu sanggup menembus keluar menuju penjuru-penjuru langit dan bumi guna menghindar dari pertanggungjawaban atau siksa yang menimpa kamu, maka tembuslah keluar. Tetapi, sekali-kali kamu tidak dapat menembusnya melainkan dengan kekuatan. Sedangkan kamu tidak memiliki kekuatan!. Maka, nikmat Tuhan manakah yang kamu ingkari?. Peringatan di atas merupakan salah satu bentuk nikmat Allah, karena itu pertanyaan yang menggugah atau mengandung kecaman tersebut diulang lagi, (Shihab, 2002).

Ayat di atas menganjurkan kepada manusia untuk bekerja dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mengembangkan kemampuannya. Ayat tersebut juga menegaskan bahwa Allah memberi peringatan dalam bentuk nikmatnya, sebab bagaimanapun rencana bila kelengkapannya tidak disiapkan maka akan sia-sia. Ayat ini dijadikan sebagai bukti isyarat ilmiah al-Qur'an tentang kemampuan manusia keluar angkasa. Tanpa pengetahuan dibidang teknologi manusia akan sulit dalam menjelajahi luar angkasa. Oleh karena itu, manusia dianjurkan untuk selalu mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat saat ini, dan minat belajar peserta didik yang mulai berkurang maka dibutuhkan sebuah media aplikasi yang memanfaatkan situasi perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan minat belajar, serta memudahkan dalam pembelajaran sejarah. Salah satu produk yang saat ini sedang marak dikembangkan adalah *game*.

*Game* dapat menjadi salah satu media yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Menggunakan *game* petualangan edukatif sebagai sarana perkembangan merupakan alternatif yang lebih praktis agar menarik minat peserta didik dalam mengembangkan kecerdasan yang dimilikinya.

Berdasarkan permasalahan dan fenomena yang ada, maka akan dirancang dan dibangun “Aplikasi *Game* Edukasi Sejarah di Indonesia sebagai Media

pembelajaran berbasis *Android*” untuk mempermudah proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar bagi pelajar di Indonesia.

### ***B. Rumusan Masalah***

Dengan mengacu pada latar belakang masalah di atas maka disusun rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini adalah “Bagaimana *Game* Edukasi Sejarah di Indonesia sebagai media pembelajaran berbasis *android*”?.

### ***C. Fokus Penelitian dan Deskripsi Fokus***

Agar dalam pengerjaan tugas akhir ini lebih terarah, maka penelitian ini difokuskan pada pembahasan sebagai berikut :

1. *Game* ini berbasis *Android*.
2. *Game* ini berisi pengenalan sejarah di era kemerdekaan di Indonesia.
3. *Game* ini tidak membutuhkan jaringan *internet*.
4. Target dari pengguna *game* ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

Untuk mempermudah pemahaman dan memberikan gambaran serta menyamakan persepsi antara penulis dan pembaca, maka dikemukakan penjelasan yang sesuai dengan deskripsi fokus dalam penelitian ini. Adapun deskripsi fokus dalam penelitian ini adalah :

1. *Game* ini dapat diakses menggunakan *Smartphone* dengan *platform android versi 6 (Android Jelli)*.
2. *Game* ini dibangun dengan menggunakan *Game maker* yang merupakan *Game engine* dengan tampilan 2D dan 3D dengan metode *drag n drop*.



3. *Game* ini berisi informasi dan pengenalan sejarah di Indonesia pada Era kemerdekaan.
4. *Game* ini menampilkan beberapa soal pilihan ganda dan teka teki silang.
5. Pada tampilan main menu *game*, terdapat 3 menu utama yaitu materi, evaluasi dan keluar.
6. Target *game* ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Pertama.

#### ***D. Kajian Pustaka***

Ada beberapa penelitian yang mengangkat tema sejenis sebelumnya meskipun melalui pendekatan dan metode yang berbeda. Beberapa referensi yang diambil dari penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan penelitian ini, diantaranya adalah :

Penelitian pertama dilakukan oleh Ditto Rahmawan Putra (2016) yang berjudul “*Pengembangan Game Edukatif berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Akuntansi di Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi berbasis *android* serta mengetahui kelayakan *game* edukasi berbasis *android*. Adapun persamaan pada penelitian di atas yaitu menggunakan *game* edukasi untuk membantu dalam proses pembelajaran. Sedangkan perbedaannya terletak pada materi yang akan disajikan, penelitian terdahulu menggunakan materi Kimia SMA sedangkan penelitian saat ini menggunakan materi Sejarah. Selain itu perbedaan dalam subjek dan objek penelitian.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Hermawan Santoso (2016) yang berjudul “*Media pembelajaran berbasis Web pada mata pelajaran Sejarah siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 10 Bandar Lampung Tahun pelajaran 2015/2016*”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektifitas pemanfaatan media pembelajaran berbasis *Web*. Persamaan dengan judul yang dibuat oleh peneliti saat ini ialah menggunakan konsep pembelajaran sejarah yang sama, sedangkan perbedaannya adalah penelitian ini tidak berbasis *Web* melainkan *Android*.

Pada penelitian selanjutnya oleh Hassan M. Muhammad (2017) dengan judul “*Pengembangan cerita Interaktif dan permainan Edukasi Sejarah Kerajaan di Indoneisa sebagai Media Pembelajaran berbasis Android*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan semangat belajar siswa, cerita interaktif dan *game* edukasi tentang sejarah kerajaan di Indonesia yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Persamaan dengan judul penelitian yang dibuat yaitu *game* edukasi pembelajaran sejarah berbasis *Android*, sedangkan perbedaannya yaitu penelitian terdahulu memfokuskan pada sejarah kerajaan di Indonesia sedangkan penelitian ini membahas sejarah di era kemerdekaan Indonesia.

#### ***E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian***

##### **1. Tujuan**

Tujuan dari penelitian ini adalah memberi kemudahan dan menghibur peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

## 2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan pada penelitian ini dapat diambil beberapa manfaat yang mencakup dua hal pokok :

### a. Kegunaan Secara Teoritis

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi perkembangan teknologi khususnya perkembangan teknologi *Android* dan *Game* edukasi.
2. Penelitian ini bisa menjadi bahan kajian bagi peneliti lainnya dan sarana pengembangan ilmu pengetahuan sejarah.

### b. Kegunaan Secara Praktis

1. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar pengguna serta menjadi alternatif media hiburan yang mendidik.
2. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

## BAB II

### TINJAUAN TEORITIS

#### A. *Game dalam perspektif islam*

*Game* atau permainan adalah bagian dari sarana hiburan dan sarana melepas lelah. Hukum asal dari *game* komputer, *game handphone* maupun *game* yang *online* adalah boleh. Hal ini sesuai dengan kaidah fikih:

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ إِلَّا مَا دَلَّ الدَّلِيلُ عَلَى تَحْرِيمِهِ

Artinya:

"Hukum asal dari sesuatu adalah mubah sampai ada dalil yang melarangnya (memakruhkannya atau mengharamkannya)". (Imam as-Suyuthi, dalam al-Asyba' wan Nadhoir: 43).

Namun demikian, tidak semua *game* mendapatkan tempat dalam agama Islam. Islam hanya memperbolehkan jeni-jenis *game* yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Dalam agama Islam *game* atau permainan menjadi haram ketika ada unsur-unsur haram di dalamnya. Untuk itu, perlu diperhatikan batasan-batasan berikut berikut ini:

3. memastikan bahwa materi *game* yang disajikan tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip pokok dalam agama islam baik diranah akidah, ahlak, maupun ibadah. Hendaknya *game* tidak bertentangan pula dengan unsur-unsur kebudayaan Islam dan kebudayaan lokal yang telah mengakar di tengah-tengah masyarakat.

4. Hendaknya *game* dimainkan sesuai dengan porsinya, jangan sampai hiburan menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktifitas lainnya dan mengambil waktu-waktu belajar serta bekerja. Permainan jangan sampai melalaikan seseorang dari tugas-tugas pokoknya dalam beribadah dan dalam rumah tangga.

Ibnul Qayyim Al-Jauziyah rahimahullah menyebutkan sebuah kaidah emas,

وَنَفْسُكَ إِنِ اشْغَلْتَهَا بِالْحَقِّ وَإِلَّا اشْتَغَلَتْكَ بِالْبَاطِلِ

Artinya:

“Jika dirimu tidak disibukkan dengan hal-hal yang baik, pasti akan disibukkan dengan hal-hal yang batil” (Al Jawabul Kaafi).

Termasuk kebaikan bagi seorang muslim adalah meninggalkan hal-hal yang tidak bermanfaat bagi dirinya baik dunia maupun akhirat..

Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S Al- Imran:191

الَّذِينَ يَذْكُرُونَ اللَّهَ قِيَامًا وَقُعُودًا وَعَلَىٰ جُنُوبِهِمْ وَيَتَفَكَّرُونَ فِي خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ رَبَّنَا مَا خَلَقْتَ هٰذَا بَاطِلًا سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ

Terjemahnya:

“(yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sampai berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), “Ya Tuhan kami, tidaklah engkau menciptakan semua ini sia-sia” Maha suci engkau, lindungilah kami dari azab neraka.” (Almahira, 2014).

Makna ayat ini bahwa “sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi” artinya pada ketinggian dan keluasaan langit dan juga kerendahan bumi serta kepadatannya. Dan juga tanda-tanda kejuasaan-Nya yang terdapat pada ciptaan-Nya yang dapat dijangkau oleh indera manusia pada keduanya

(langit dan bumi), baik yang berupa; bintang-bintang, komet daratan dan lautan, pegunungan dan pepohonan, tumbuh-tumbuhan, tanaman, buah-buahan, binatang, barang tambang, serta berbagai macam warna dan aneka ragam makanan dan berbauan.

### **B. Pengertian Game**

*Game* atau permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain. (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008). Dengan kata lain *game* merupakan kata dalam bahasa Inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi-strategi yang rasional, (Yalinda, 2014).

Beberapa jenis *game* lebih dikenal dengan istilah *genre*. Samuel Henry mendefinisikan *genre* sebagai format atau gaya dari sebuah *game*. Format sebuah *game* bisa murni sebuah *genre* atau campuran (*hybrid*) dari beberapa *genre* lain dengan maksud membuat unsur permainan lebih bervariasi dan menantang.

Berbagai jenis *game* diantaranya adalah:

1. *Maze game*, Jenis *game* yang paling awal muncul. Contohnya adalah *game pacman* dan *digger*. Pada *maze game* ini pemain hanya mengitari *maze* (lorong-lorong yang berhubungan) dan memakan beberapa *item* untuk



menambah tenaga dan kekebalan misalnya. Mode permainan ini yang menjadi dasar bagi permainan 3D sekarang.

2. *Board Game*, jenis *game* ini sama dengan *game board* tradisional, seperti *monopoly*. Versi elektronik benar-benar hanya memindahkan versi tradisional ke layar komputer. Variasi yang ada hanyalah memindahkan versi 2D menjadi versi 3D. Terkadang disisipkan variasi film intro atau animasi lainnya.
3. *Puzzle game*, jenis *game* ini memberikan tantangan kepada pemainnya dengan cara menjatuhkan sesuatu dari sisi sebelah atas ke bawah. Pemain harus menyusun sedemikian rupa dan tidak ada yang tersisa ketika susunan di atasnya sudah akan dibuat. Susunan ini dilakukan secepat dan sebaik mungkin. Semakin lama akan semakin cepat dan semakin banyak obyek yang jatuh.
4. *Fighting game*, jenis *game* ini memberikan kesempatan kepada pemain untuk mengkombinasikan berbagai gerakan dalam pertarungan. Pada *fighting game* terdapat permainan bela diri dan beberapa gerakan liar. Terkadang musuh bukan manusia tetapi makhluk yang tidak masuk akal sama sekali.
5. *Racing game*, jenis *game* dengan tema kompetisi kecepatan. Setiap peserta dalam sebuah kompetisi balap berupaya untuk melewati jarak dengan waktu tercepat. Bisa di dalam arena balap atau di luar arena balap.
6. *Turn based strategy game*, jenis *game* ini memerlukan strategi dari pemain memenangkan permainan. Pemain melakukan gerakan setelah pemain lain

melakukannya jadi saling bergantian. Hampir serupa dengan catur tetapi dengan variasi gerakan dan efek yang jauh lebih banyak. *Real time strategy game*, jenis *game* yang bertipe strategi, dimana pemain pemain diajak untuk bergerak pintar agar misi yang dijalankan dapat sukses.

7. Pemain yang tercepatlah yang besar kemungkinannya menang. Pada permainan ini pemain harus melakukan berbagai gerakan sesuai dengan strategi.
8. *Role playing game*, jenis *game* bertipe cerita dan biasanya diajak masuk ke dalam cerita tersebut menyelesaikan misi. Di *genre* ini pemain akan berperan menjadi sebuah karakter dengan berbagai atribut, seperti kesehatan, intelegensi, kekuatan dan keahlian.
9. *Simulation game* yang mengambil simulasi seperti keadaan sebenarnya, di beberapa jenis *game* ini biasanya pemain diajak untuk menciptakan lingkungan yang diinginkan, seperti membangun simulasi sebuah kota, negara atau koloni. Pemain berperan menjadi pengatur berbagai sumber daya dan menentukan berbagai keputusan yang diinginkan dalam proses pembangunan yang sedang terjadi.
10. *Adventure game*, jenis *game* petualangan di mana pemain berjalan menuju ke suatu tempat. Di sepanjang perjalanan pemain menemukan banyak hal dan peralatan yang akan disimpan. Peralatan ini bisa digunakan pemain untuk membantu menjadi petunjuk. *Game* ini lebih kepada pemecah misteri.

11. *Educational game*, jenis *game* yang bertujuan untuk memancing minat belajar sambil bermain dengan konteks pendidikan yang lebih mudah untuk dipahami.
12. *Sise scroller game*, jenis *game* yang bergerak sepanjang alur permainan ke satu arah dan menyelesaikan tugasnya. Ada yang meloncat, berlari, mengendap, dan menghindari halangan seperti jurang, (Abadi, 2016).

### C. *Game Edukasi*

*Game* berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian “kelincahan intelektual” (*intellectual playability*). *Game* diartikan sebagai suatu permainan dimana pemainnya mempunyai beberapa target yang harus dicapai. Kelincahan intelektual yang terdapat pada *game* dapat menarik minat pemain secara maksimal. *Game* juga memiliki empat kriteria, yaitu: peraturan permainan, tujuan yang harus dicapai, kesempatan yang ada dalam permainan, dan kompetisi.

Dalam jurnal penelitian (Abadi, 2016) adapun definisi game menurut para ahli sebagai berikut:

1. Menurut papert (1993), game edukasi adalah software game untuk mengajar anak-anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagian perbandingan cara belajar disekolah yang lama dan membosankan.
2. Menurut Boyle (1997), game edukasi adalah game yang dapat menghasilkan keterlibatan dan senang belajar dengan demikian

menawarkan format yang kuat untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, ada studi yang telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan computer yang dipilih dengan cermat mungkin meningkatkan cara berfikir.

3. Menurut Foreman(2009), game edukasi adalah game yang potential learning environment, bermain game merupakan sebuah literature baru dalam pendidikan.
4. Menurut Buckingham dan Scalon (2002), game edukasi adalah game yang dapat mengajarkan banyak keterampilan dan game dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pendidikan.
5. Menurut Edward (2009), game edukasi adalah gaem yang merupakan sebuah tools/alat yang efektif untuk mengajar karena mengandung prinsip-prinsip pembelajaran dan teknik instruksional yang efektif digunakan dalam penguatan pad level-level yang sulit.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi merupakan sebuah alat atau software yang mengandung unsur-unsur pembelajaran di dalamnya yang dapat memberikan suatau pengetahuan aatau keterampilan secara tidak langsung.

*Game* edukasi adalah proses pembelajaran yang menggunakan atau tanpa menggunakan alat bantu tetap tetap memberikan kesenangan kepada pemain dan tetap mengandung unsur mendidik dan memiliki nilai pendidikan.

#### **a. *Karakteristik Game Edukasi***

Karakteristik dari *game* edukasi ada empat, yaitu:

### 1.) Tantangan

Tantangan dirancang dengan memiliki tujuan yang jelas, tetap dan relevan untuk pemain. Tantangan dapat digunakan sebagai umpan balik pemain untuk merangsang minat orang yang terlibat.

### 2.) Rasa ingin tahu

Rasa ingin tahu terdapat dua bentuk yang berbeda. Rasa ingin tahu *sensorik* dan *kognitif*. Audio dan efek visual, khususnya dalam permainan komputer data meningkatkan rasa ingin tahu *sensorik*. Sedangkan ketika pemain merasakan efek tertarik, terkejut itu membangkitkan rasa ingin tahu *kognitif*.

### 3.) Kontrol

Kontrol adalah penentuan nasib sendiri yang dilakukan di dalam *game*. Kontrol dilakukan untuk menentukan keputusan yang dapat mempengaruhi hasil yang dapat memberikan efek yang baik bagi pemain. Kontrol juga dapat dijadikan sebagai pembelajaran pengalaman.

### 4.) Fantasi

Fantasi meliputi emosi dan proses berpikir. Fantasi tidak hanya menarik untuk kebutuhan emosional pemain, tetapi harus memberikan analogi. Fantasi juga dapat meningkatkan pembelajaran, (Rahim, 2016)

### **b. *Manfaat Game Edukasi***

*Game* edukasi merupakan proses pembelajaran yang sangat menarik untuk dikembangkan. Manfaat *game* edukasi dalam proses pembelajaran yaitu memberi motivasi kepada pengguna serta meningkatkan daya tarik belajar pengguna. *Game* edukasi sebagai sarana pendidikan yang dapat membantu pengguna dalam mengembangkan dirinya meningkatkan cara berpikir pengguna. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh dari *game* edukasi selain proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih interaktif, yaitu dapat meningkatkan minat belajar pengguna.

*Game* lebih mudah untuk mempertahankan perhatian orang untuk jangka panjang. Proses belajar pun dapat dilakukan di mana dan kapan saja. Dalam jurnal penelitian (Rahim, 2016) *Game* dapat menyediakan cara yang inovatif dalam pembelajaran, yaitu; 1) *Game* dapat memberikan unsur interaktivitas yang dapat merangsang pembelajaran; 2) *Game* memungkinkan peserta untuk mendapatkan hal yang baru, meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat merangsang dalam pembelajaran; 3) *Game* dapat membekali anak-anak dengan pengetahuan tentang teknologi; 4) *Game* dapat membantu untuk pengembangan *skill* di bidang IT; dan 5) *Game* dapat digunakan sebagai simulasi, 6) *Game* dapat memberikan hiburan seperti masa anak-anak.

### **D. *Android***

*Android* adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat seluler layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer *tablet*.



*Android* awalnya dikembangkan oleh *android, inc.* Dengan dukungan finansial dari *Google* yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007. Bersamaan dengan didirikannya *Open Handset Alliance*, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel *android* pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008, (Ramadani, 2017).

Dari awal peluncurannya, *android* sudah beberapa kali melakukan pembaruan versi. Adapun versi-versi *android* yang pernah dirilis adalah sebagai berikut:

1. *Éclair* adalah versi *Android* yang pertama kali digunakan pada *smartphone*. *Éclair* juga merupakan versi *Android* yang pertama kali mendukung format HMTL5.
2. *Froyo/Frozen Yogurt* dirilis dengan memiliki 20 fitur baru. Salah satunya adalah dukungan terhadap *Adobe Flash*.
3. *Gingerbread* dirilis untuk meningkatkan fitur *soft keyboard & copy/paste, power management, dan support near field communication*.
4. *Honeycomb* ini dibuat untuk *gadget* dengan layar lebar seperti tablet PC, Tablet pertama yang memakai *Honeycomb* adalah Motorola Xoom yang dirilis bulan Februari 2011.
5. *Ice cream sandwich* pertama kali dirilis pada Oktober 2011 bertempat di Hongkong. Fitur utama *Android ICS 4.0* ialah *Face*

*Unlock*, Android Beam (NFC), perubahan major *User Interface*, dan ukuran layar standar (*native screen*) beresolusi 720p (*high definition*).

6. *Android jelly bean* lebih memfokuskan fiturnya ke peningkatan *User Interface* yang lebih lancer dan responsive. Di versi ini juga menandai hadirnya fitur *Google Now* yang memberikan saran dan rekomendasi berdasarkan data-data yang tersimpan (kontak, kalender, lokasi, dll) di *handphone*.
7. *Android kitkat* lebih memfokuskan dalam pengelolaan memori agar lebih optimal. Sehingga *device-low end* dapat berjalan lancar meski minim spesifikasi. Penambahan dukungan *Mobile Printing* dan Penambahan Sensor Baru.
8. *Lollipop* memiliki banyak kelebihan dibanding yang lain, seperti keamanan, desain material, hemat baterai, dan *device sharing*. Untuk keamanan, Sistem keamanan yang ditawarkan oleh *Android Lollipop* nantinya akan dijalankan di atas sistem SELinux, yang sudah terkenal anti *malware*. Tidak hanya itu, *Android Lollipop* juga telah dilengkapi dengan fitur keamanan yang disebut dengan *Android Smart Lock*. Fitur ini akan mengintegrasikan keamanan dua perangkat, dimana salah satu perangkat tersebut hanya akan bisa dibuka bila diakses melalui perangkat pasangannya.

9. *Marshmallow* sudah memiliki support *USB Type-C*. *Android Marshmallow* juga terdapat fasilitas autentikasi sidik jari dan daya baterai yang lebih baik.
10. *Nougat* memiliki banyak fitur terbaru seperti dapat langsung membalas pesan dari menu notifikasi atau jendela, memiliki tampilan panel notifikasi serta *quick settings* yang baru.
11. *Oreo* memiliki fitur seperti *Mode Picture in picture* yang lebih fleksibel, *Battery* lebih tahan lama serta memiliki kecepatan *Boot Up* 2X lebih cepat.

#### 4. *Sejarah*

Sejarah secara etimologi berasal dari bahasa arab yaitu شَجَرَة yang artinya pohon. Akan tetapi secara garis besar, di Indonesia sejarah yang berarti asal-usul, silsilah, riwayat, dan apabila dibuat skema akan menyerupai pohon dengan ranting, cabang, serta daun. Dengan penjelasan di atas bahwa pengertian sejarah bermakna sebagai pertumbuhan ataupun perkembangan dari pohon, dimana sejarah adalah sebagai akarnya.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengatakan bahwa sejarah merupakan asal-usul, kejadian ataupun peristiwa yang benar-benar terjadi pada masa lampau. Tidak jauh berbeda dengan pengertian Ilmu Sejarah dengan artian sebagai pengetahuan ataupun penjabaran dari uraian tentang peristiwa ataupun kejadian yang benar-benar terjadi dengan masa lampau.

Sejarah Indonesia meliputi suatu rentang waktu yang sangat panjang yang dimulai sejak zaman prasejarah. Periode sejarah Indonesia dapat dibagi menjadi lima era : Era Prakolonial, munculnya kerajaan-kerajaan Hindu-Budha dan Islam di Jawa, Sumatra, dan Kalimantan yang mengandalkan perdagangan; Era Kolonial, masuknya orang-orang eropa (terutama Belanda, Portugis, dan Spanyol) yang menginginkan rempah-rempah mengakibatkan penjajahan oleh Belanda selama sekitar 3,5 abad antara awal abad ke-17 hingga pertengahan abad ke-20; Era Kemerdekaan awal, pasca proklamasi kemerdekaan Indonesia (1945) sampai jatuhnya Soekarno (1996); Era Orde baru, 32 tahun masa pemerintahan Soeharto (1966-1998); serta Orde reformasi yang berlangsung sampai sekarang.

Dalam mencapai kemerdekaannya pada 1945, Indonesia telah melewati perjuangan yang tidak mudah. Pahlawan kita harus melawan para penjajah yang ingin menguasai Indonesia. Hal itu disebabkan karena Indonesia memiliki beragam kekayaan dan sumber daya yang melimpah dari Sabang hingga Merauke. Perjuangan yang dilakukan oleh Indonesia memang tidak terlepas dari jasa para pahlawan yang bertanggung jawab memimpin gerakan perlawanan dari penjajah. Atas keberanian yang mereka lakukan untuk tercapainya kemerdekaan, Pemerintah RI memberikan gelar pada beberapa nama ini sebagai Pahlawan Nasional Indonesia kepada mereka yang telah melawan penjajah.

## **5. *Game Maker Studio***

*Game Maker Studio* adalah program aplikasi yang berfungsi untuk membuat *game* dalam berbagai jenis *genre*. Aplikasi ini pertama kali diciptakan oleh seorang ahli komputer berkebangsaan Belanda Markus Hendrik Overmars dengan nama *Animo*, dan kemudian diganti namanya menjadi *Game Maker Studio* yang saat ini dikembangkan oleh perusahaan yang berasal dari Skotlandia “Yo Yo Games Ltd”. *Game Maker Studio* dirancang untuk mempermudah dalam mengembangkan aplikasi *game* tanpa mempelajari bahasa pemrograman yang kompleks seperti C++ maupun *Java* melalui sistem *Drag-n-Drop*. Simbol aksi yang ditampilkan mewakili suatu aksi yang akan dilakukan, (Prasetya A. , 2017).

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### ***A. Jenis dan Lokasi Penelitian***

Dalam melakukan penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif dimana penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Dalam pelaksanaannya, metode ini sifatnya subjektif dimana proses penelitian lebih diperlihatkan dan makna lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif, (Rahmat, 2009)

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kajuara dan objek penelitiannya adalah siswa-siswi dan guru SMP Negeri 1 Kajuara.

#### ***B. Pendekatan Penelitian***

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian *saintifik* yaitu pendekatan berdasarkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### ***C. Metode Pengumpulan data***

Dalam rangka mengumpulkan informasi penting yang akan digunakan dalam membangun sistem, akan dilakukan metode pengumpulan data dan informasi dengan menggunakan :

##### **a. Wawancara**

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tatap muka dan tanya jawab langsung antara pengumpul data terhadap narasumber / sumber data untuk mendapatkan informasi berkaitan dengan penelitian yang akan

dilakukan. Dengan menyiapkan daftar pertanyaan dimana tiap pertanyaannya berkaitan dengan masalah penelitian

#### **b. Studi Pustaka**

Studi pustaka merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literature, jurnal, *paper*, dan bacaan-bacaan yang berkaitan dengan judul penelitian.

#### **c. Observasi**

*Observasi* adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan peninjauan langsung dengan maksud merasakan kemudian memahami dan memperoleh informasi terkait dengan suatu fenomena atau peristiwa yang sudah atau sedang terjadi dilingkungan.

### ***D. Instrumen Penelitian***

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian yaitu :

#### **a. Perangkat Keras**

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji coba terbagi menjadi beberapa bagian antara lain :

##### **a. Laptop *hp* dengan spesifikasi:**

1. *Ram 4Gb*
2. *AMD A-99420 RADEON R5, 5 Computer CORES 2C+3G (2 cpus), ~3.0ghz*

##### **b. Hp *Vivo Y95* dengan spesifikasi:**

1. *Ram 4Gb*
2. *Sistem Operasi *Android**

## **b. Perangkat Lunak**

Perangkat lunak yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut :

- a) Sistem Operasi *Windows* 10 64 bit
- b) Sistem Operasi *Android Jelli*
- c) *Game Maker Studio*
- d) *Figma*

## **E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data**

### **a. Pengolahan Data**

Pengolahan data diartikan sebagai proses mengartikan data-data yang sesuai dengan tujuan, rancangan, dan sifat penelitian. Metode pengolahan data dalam penelitian ini yaitu :

- 1) Reduksi Data adalah mengurangi atau memilah-milah data yang sesuai dengan topik dimana data tersebut dihasilkan dari penelitian.
- 2) Koding data adalah penyusuaian data diperoleh dalam melakukan penelitian kepustakaan dengan pokok pada permasalahan dengan cara memberi kode-kode tertentu pada setiap data tersebut.

### **b. Analisis Data**

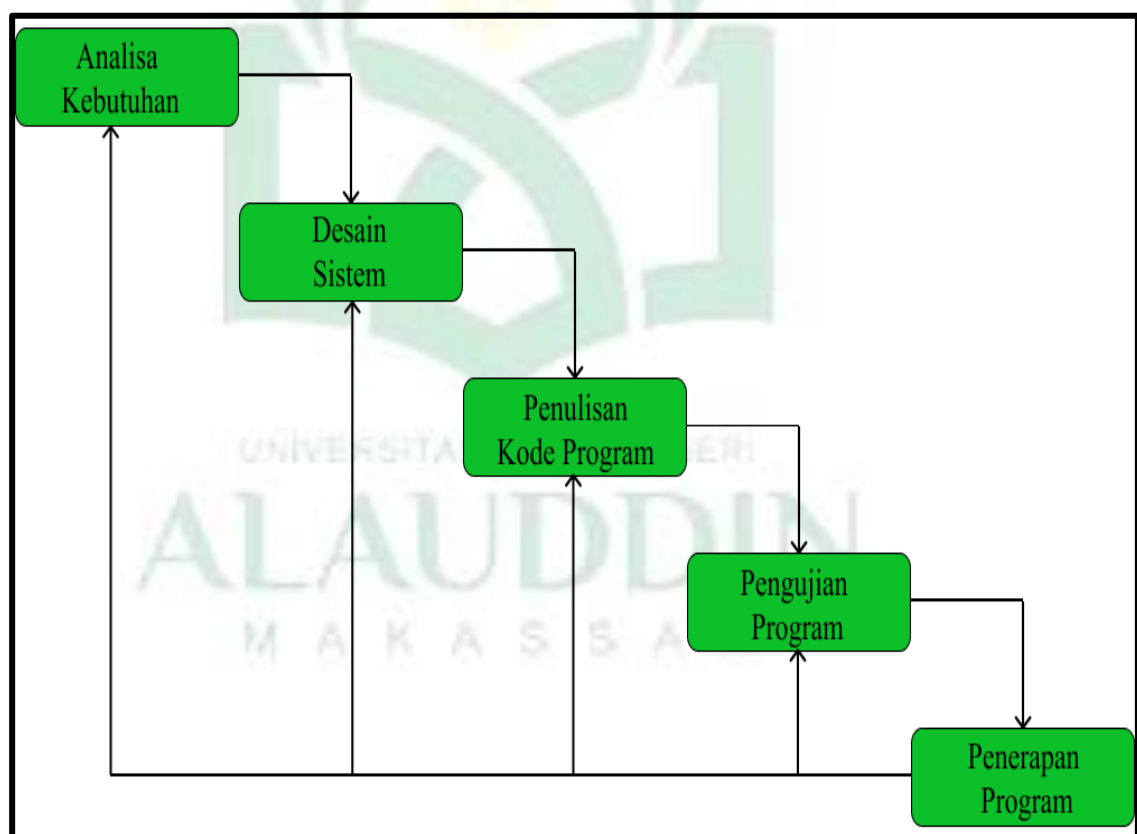
Teknik analisis data bertujuan menguraikan dan memecahkan masalah yang berdasarkan data yang diperoleh. Analisis yang digunakan adalah analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan mengumpulkan, memilah - milah,



mengklasifikasikan, dan mencatat yang dihasilkan catatan lapangan serta memberikan kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.

#### ***F. Metode Perancangan Sistem***

Pada penelitian ini metode yang digunakan perancangan aplikasi yang digunakan adalah *waterfall* yang merupakan salah satu metode dalam *System Development Live Cycle* (SDLC). *Waterfall* mempunyai ciri khas pengerjaan setiap fase dalam *waterfall* harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan ke fase selanjutnya. Metode *waterfall* adalah pengerjaan dari satu sistem yang dilakukan secara berurutan.



Gambar III.1. Model *Waterfall*

Dalam model *waterfall* terdapat 5 (lima) tahapan, yaitu *requirement analysis and definition*, *system and software design*, *implementation and unit testing*, *integration and system testing*, dan *operation and maintenance*. Adapun penjelasan dari tahapan-tahapan metode *waterfall* yaitu :

1. *Requirement Analysis and Defenition*

Proses mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian menganalisa kebutuhan yang sesuai dengan sistem yang akan dibangun sehingga sistem yang telah dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

2. *System and Software Design*

*Design* dikerjakan setelah pengumpulan dan analisa data secara lengkap. Pada tahap ini bertujuan memberikan gambaran sistem. Proses ini berfokus pada: struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi *interface*, dan algoritma procedural.

3. *Implementation and Unit Testing*

Proses menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer. Program yang dibangun langsung diuji secara unit.

4. *Integration and System Testing*

Setiap unit program akan diintegrasikan satu sama lain kemudian melakukan pengujian sungsi sistem untuk memastikan bahwa sistem sudah memenuhi persyaratan yang ada.

## 5. *Operation and Maintenance*

Ini merupakan tahap terakhir dalam model *waterfall*. *Software* yang sudah jadi kemudian dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan yang termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya, (Pressman, 2018).

## G. *Teknik Pengujian Sistem*

Pengujian merupakan proses analisis item perangkat lunak untuk mendeteksi perbedaan antara kondisi yang ada dengan yang diinginkan dan mengevaluasi fitur item perangkat lunak. Pengujian dikatakan baik dan berhasil jika memiliki peluang untuk memunculkan dan mendapatkan kesalahan yang belum diketahui, bukan untuk memastikan tidak ada kesalahan tetapi untuk mencari sebanyak mungkin kesalahan yang ada dalam sistem.

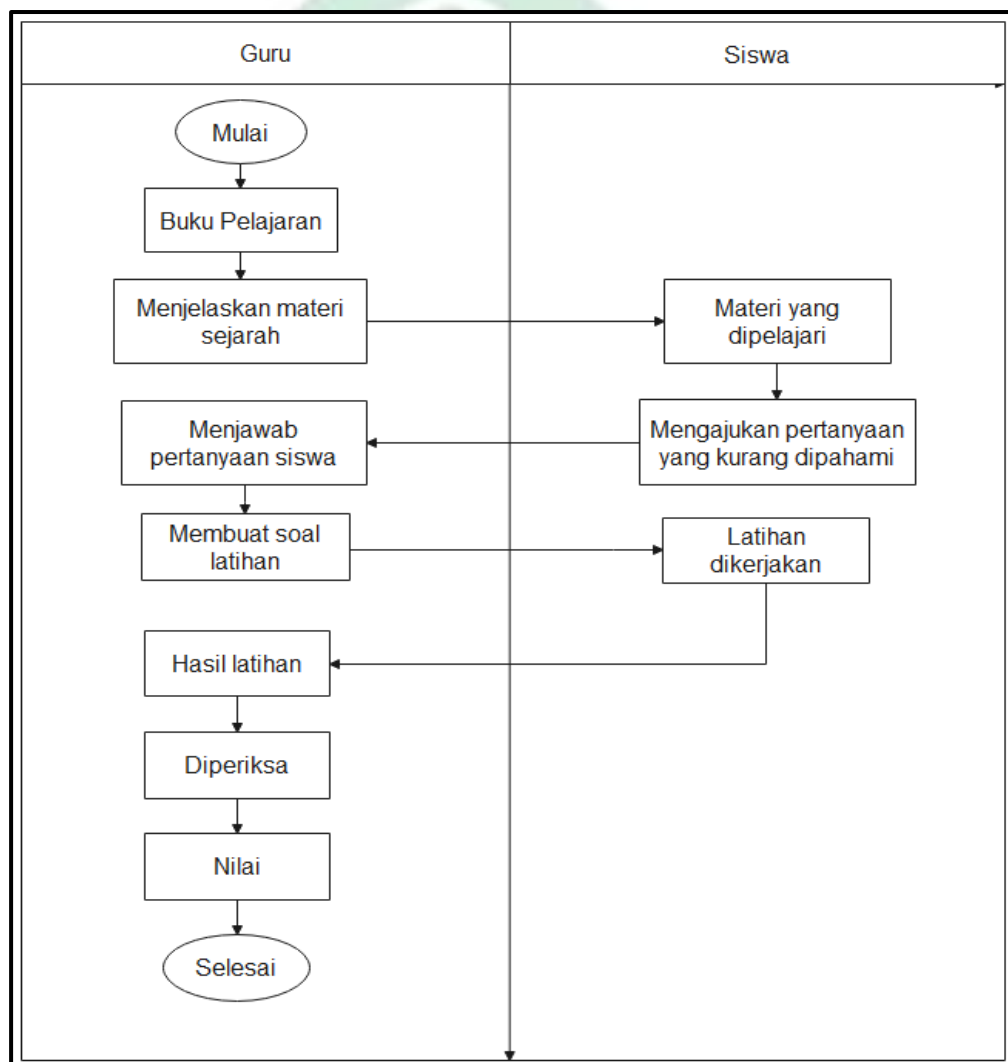
Adapun pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *BlackBox*. *Blackbox testing* merupakan pengujian yang berfokus pada spesifikasi fungsional dari perangkat lunak. Pengujian dimaksudkan untuk mengetahui apakah fungsi-fungsi, masukan, dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan, (Rosa dan M. Shalahuddin, 2015).

## BAB IV

### ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

#### A. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisis sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk menguraikan suatu sistem dan mengevaluasi permasalahan yang terjadi. Adapun sistem yang sedang berjalan, digambarkan pada *flowmap* berikut :



Gambar VI. 1 *Flowmap* Diagram Yang Sedang Berjalan

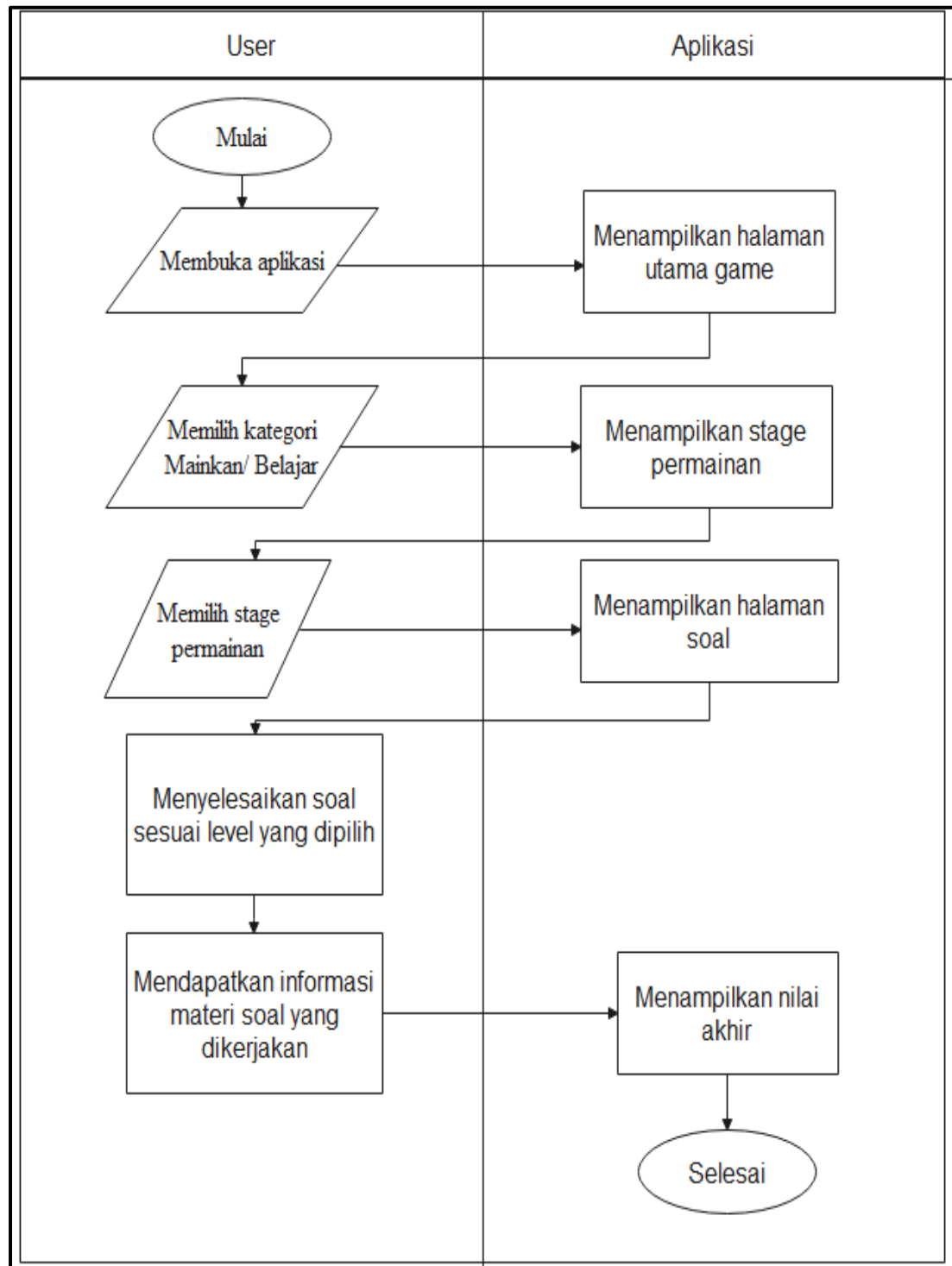
Pada Gambar IV. 1 menjelaskan bahwa guru memaparkan materi tentang sejarah kepada siswa dengan metode ceramah dan media papan tulis sesuai kurikulum yang berlaku. Kemudian siswa yang belum memahami pelajaran, diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan. Jika siswa sudah memahami materi yang dijelaskan maka materi tersebut akan diujikan, setelah melakukan ujian siswa akan diberikan nilai.

## ***B. Analisis Sistem Yang Diusulkan***

### **1. Analisis Masalah**

Dari hasil pengamatan, diketahui bahwa pembelajaran masih dilakukan secara konvensional dimana metode pembelajarannya yang monoton sehingga mengurangi minat belajar siswa. Disamping itu masih sedikit aplikasi *Game* pada *Android* yang mempunyai nilai edukasi.

Oleh karena itu untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu aplikasi *Game* edukasi sejarah dengan tampilan yang menarik untuk menambah semangat belajar siswa.

Gambar VI. 2 *Flowmap* Diagram Yang Diusulkan

## 2. Analisis Kebutuhan Sistem

### a. Analisis Kebutuhan Non Fungsional

Analisis kebutuhan non fungsional menggambarkan kebutuhan sistem yang menitikberatkan pada perilaku yang dimiliki sistem, seperti kebutuhan perangkat lunak, kebutuhan perangkat keras serta *user* sebagai bahan analisis kebutuhan dan kekurangan yang harus dipenuhi dalam perancangan sistem yang akan diterapkan.

#### 1) Analisis Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang digunakan antara lain:

- a) *Winwods Pro 64 bit*
- b) *Game Maker Studio*
- c) *Figma*

#### 2) Analisis Perangkat Keras(*Hardware*)

Dalam pembuatan aplikasi *game* edukasi ini menggunakan perangkat keras sebagai pendukungnya antara lain:

##### a. Laptop *hp* dengan spesifikasi:

- 1. *Ram 4Gb*
- 2. *AMD A-99420 RADEON R5, 5 Computer CORES 2C+3G (2 cpus), ~3.0ghz*

##### b. Hp *Vivo Y95* dengan spesifikasi:

- 1. *Ram 4Gb*
- 2. *Sistem Operasi Android*

### 3) Kebutuhan Data

Data yang diolah pada aplikasi ini adalah:

- a) Beberapa soal pilihan ganda dan teka-teki silang mengenai sejarah era kemerdekaan.
- b) Beberapa materi pembelajaran sejarah era kemerdekaan.

### b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional berhubungan dengan fitur *software* yang akan dibuat atau dikembangkan. Analisis yang dilakukan dimodelkan dengan menggunakan UML (*Unified Modeling Language*).

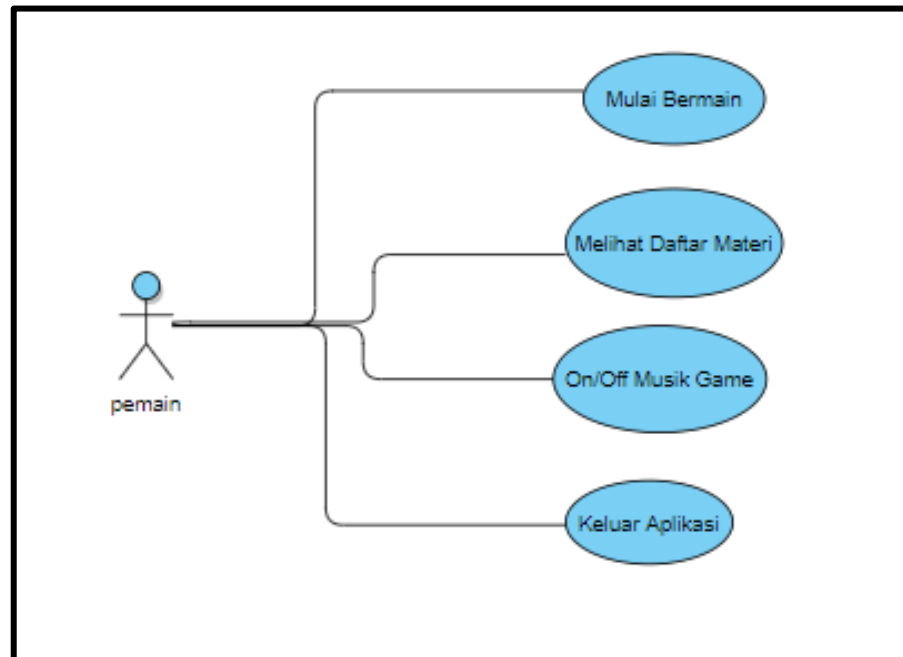
### C. Perancangan Sistem

Perencanaan sistem dilakukan setelah tahap analisis selesai. Perencanaan sistem didefinisikan sebagai proses perencanaan, pembuatan dan penggambaran sistem.

#### 1. Use Case Diagram

*Use Case Diagram* memperlihatkan proses interaksi yang dilakukan oleh sistem dari sudut pandang luar. Dengan diagram *use case* ini dapat diketahui proses yang terjadi pada aplikasi. Gambar *use case* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:





Gambar VI. 3 Use Case Diagram

## 2. Defenisi Aktor

Tabel VI. 1 Defenisi Aktor

No	Aktor	Deskripsi
1	User	User merupakan aktor dari perangkat lunak, <i>user</i> dapat memulai aplikasi, melihat daftar materi, memilih fitur mulai bermain, bantuan, mengaktifkan atau menonaktifkan musik <i>game</i> hingga keluar aplikasi.

### 3. Defenisi *Use Case*

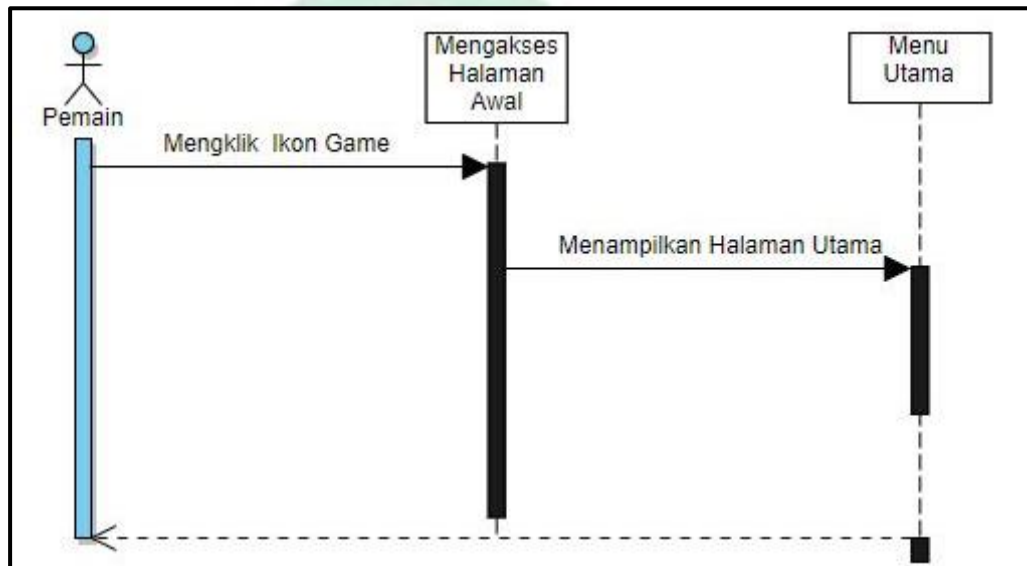
Tabel VI. 2 Defenisi *Use Case*

No	Aktor	Deskripsi
1	Memulai Aplikasi	Proses awal ketika <i>user</i> menjalankan aplikasi. <i>User</i> dapat memulai aplikasi dan masuk ke menu utama aplikasi.
2	Melihat Menu Aplikasi	Proses menampilkan menu utama pada aplikasi.
3	Mulai Bermain	Fitur untuk mulai bermain <i>game</i> dengan menjawab pertanyaan yang disediakan.
4	Mulai Belajar	Fitur yang berisi berbagai materi sejarah diera kemerdekaan.
5	<i>On/Off</i> Musik <i>game</i>	Fitur untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik <i>game</i>
7	Keluar Aplikasi	Proses ketika pengguna keluar dari aplikasi.

#### 4. *Sequence Diagram*

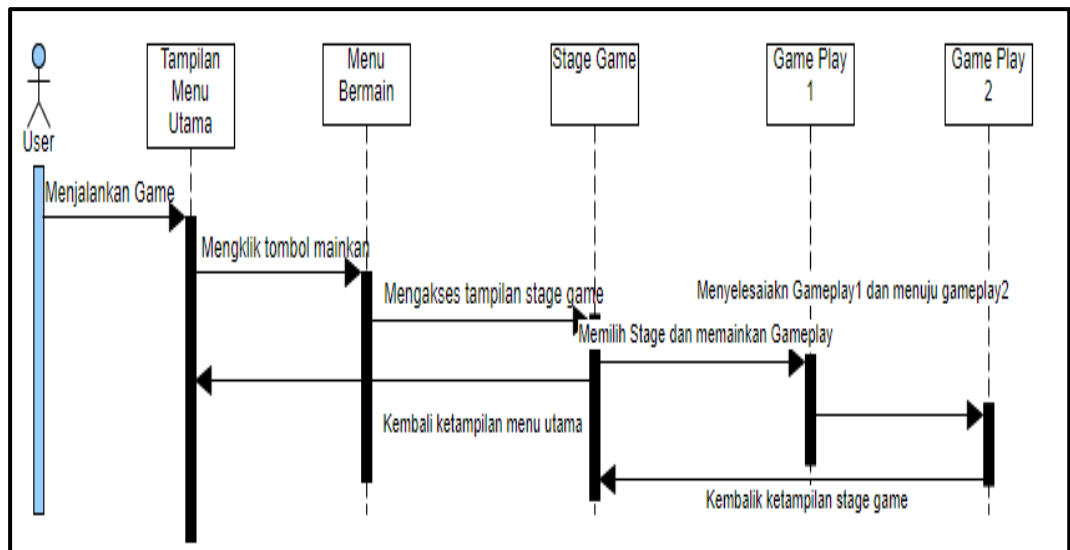
*Sequence Diagram* merupakan salah satu diagram yang menggambarkan interaksi antara objek pada setiap *use case*. Interaksi ini berupa pengiriman rangkaian data antar objek-objek yang saling berinteraksi. Diagram ini diatur berdasarkan waktu.

a) *Sequence Diagram* memulai aplikasi



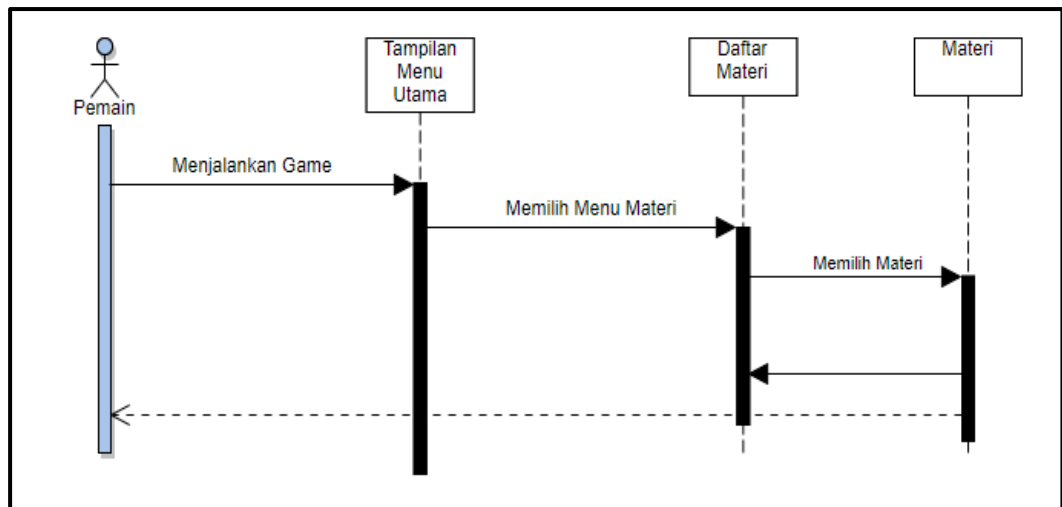
Gambar VI. 4 *Sequence Diagram* memulai aplikasi

Pada gambar VI.4 menjelaskan bahwa yang pertama dilakukan oleh pemain adalah mengklik ikon *game*, kemudian akan tampil beberapa menu pada halaman utama.

b) *Sequence Diagram* mulai bermainGambar VI. 5 *Sequence Diagram* memulai Bermain

Pada gambar VI.5 di atas melanjutkan aksi setelah mulai menjalankan aplikasi, ketika *user* menjalankan aplikasi dan mengklik menu bermain maka aplikasi akan menampilkan stage-stage pada *game*. Pada aplikasi ini *user* harus menyelesaikan *stage* 1 untuk melanjutkan ke *stage* 2 hingga level terakhir.

c) *Sequence Diagram Materi*

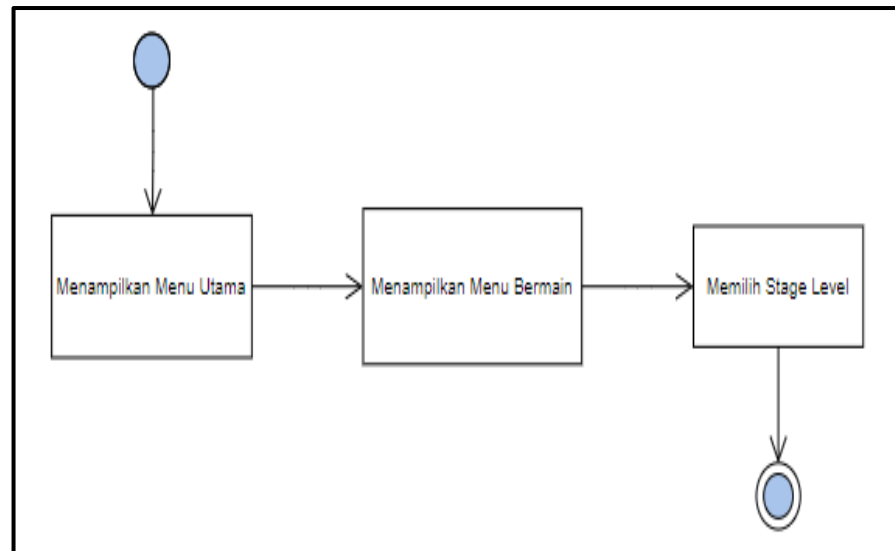


Gambar VI. 6 *Sequence Diagram Materi*

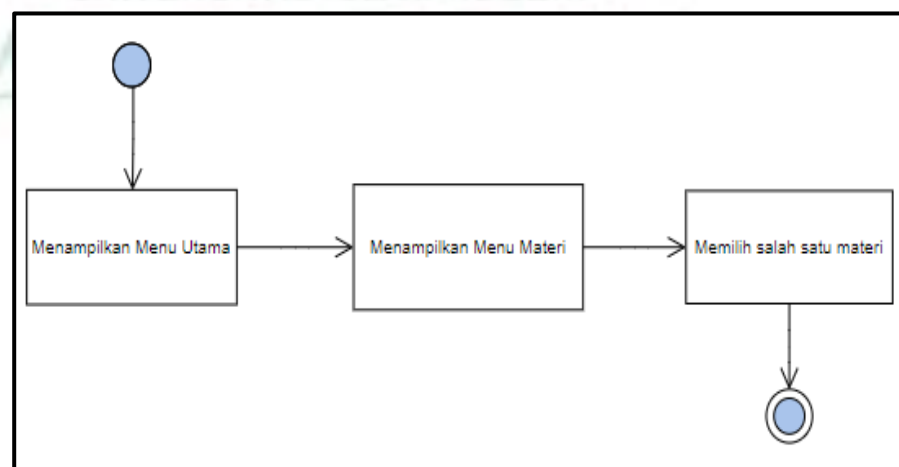
Pada gambar VI. 6 ketika pemain membuka aplikasi *game* kemudian akan tampil menu utama. Pemain harus memilih menu materi untuk menampilkan daftar materi pembelajaran. Setelah itu akan tampil materi pembelajaran yang telah dipilih.

## 5. *Activity Diagram*

*Activity Diagram* untuk mendeskripsikan alur tampilan dari sistem yang akan dijalankan. *Activity diagram* memiliki komponen dengan bentuk tertentu yang digabungkan dengan tanda panah. *Activity diagram* dibuat berdasarkan beberapa *use case*

a) *Activity* Diagram BermainGambar VI. 8 *Activity* Diagram Bermain

Pada *Activity* diagram bermain VI.8 yang pertama dilakukan oleh pemain adalah memilih menu bermain. Selanjutnya, pemain akan diarahkan memilih *stage* level.

b) *Activity* Diagram MateriGambar VI. 9 *Activity* Diagram Materi

Pada *Activity* diagram materi VI.9 diatas, yang dilakukan pemain adalah memilih menu materi kemudian pemain akan diarahkan kehalaman daftar materi pembelajaran. Selanjutnya pemain memilih salah satu materi yang telah disediakan.

## 6. Perancangan *User Interface*

Perancangan antarmuka merupakan bagian yang paling penting dalam merancang sebuah permainan. Perancangan antarmuka sistem yang baik akan memberikan kenyamanan kepada para pemain. Adapun perancangan *interface* yaitu sebagai berikut:

### a. Halaman Menu Utama



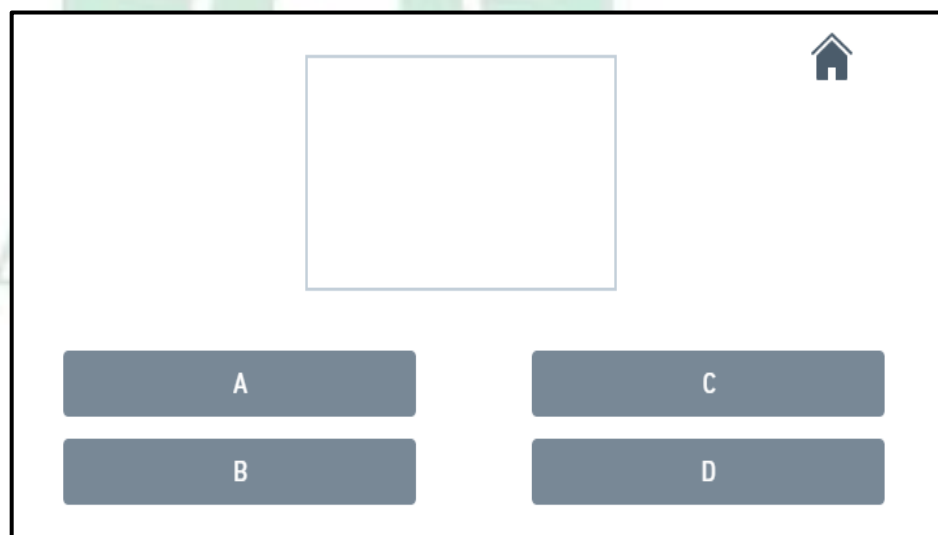
Gambar VI. 10 Desain Halaman Utama

b. Halaman Mainkan



Gambar VI. 11 Desain Halaman Mainkan

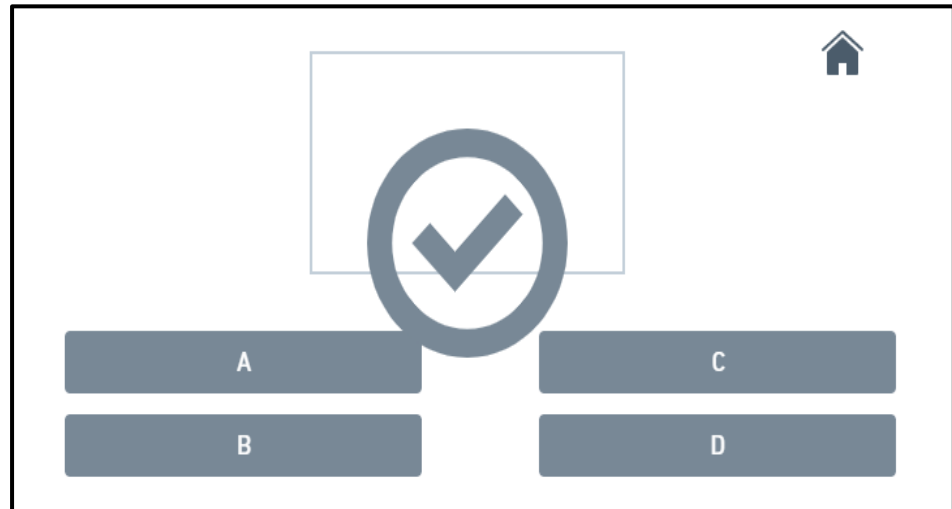
c. Halaman Pilihan Ganda



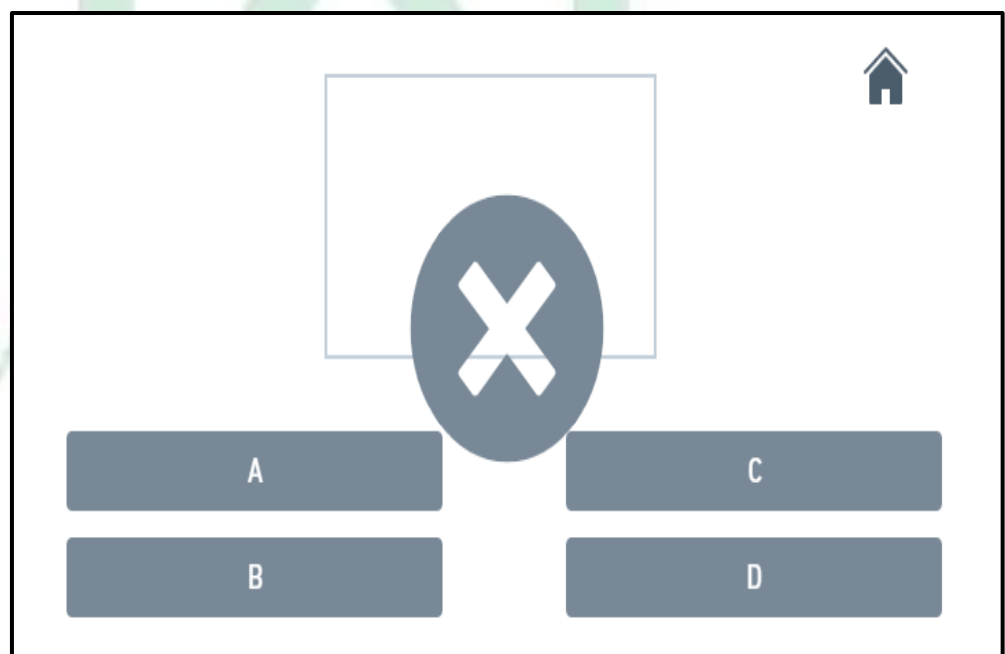
Gambar VI. 12 Desain Pilihan Ganda



d. Halaman jawaban benar / salah

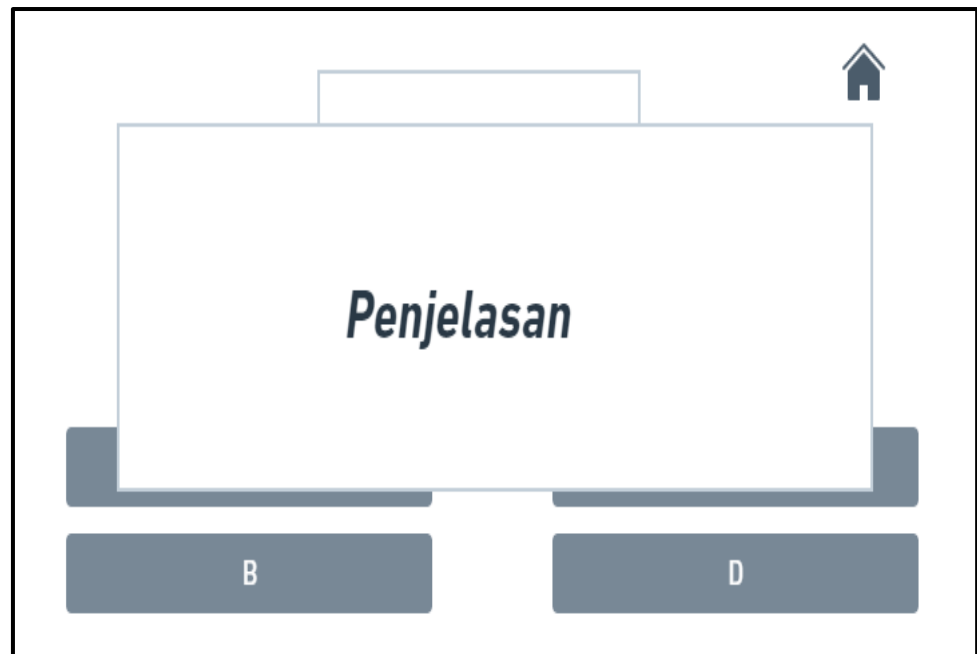


Gambar VI. 13 Desain Jawaban Benar



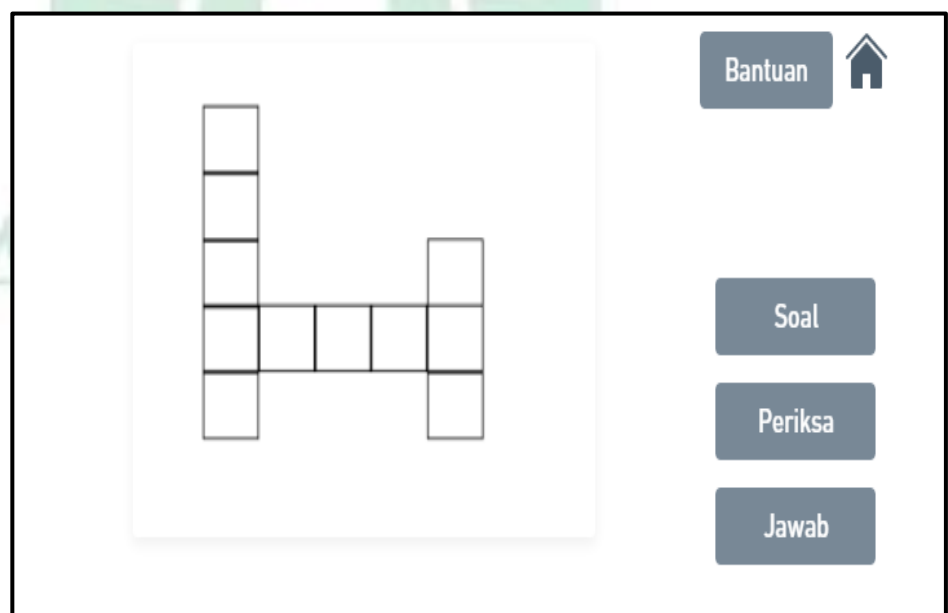
Gambar VI. 14 Desain Jawaban Salah

## e. Halaman Penjelasan



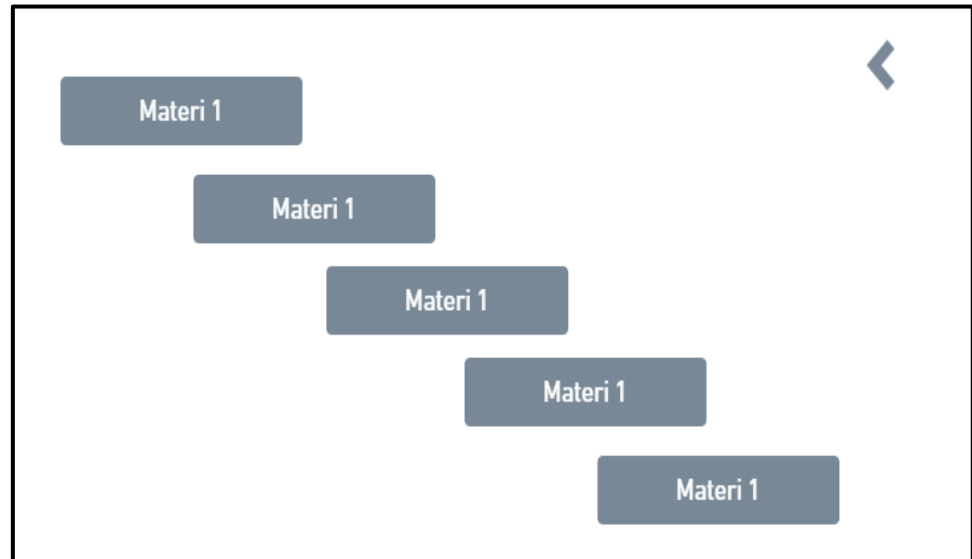
Gambar VI. 15 Desain Halaman Penjelasan

## f. Halaman Teka-teki Silang



Gambar VI. 16 Desain Teka-teki Silang

g. Halaman Materi



Gambar VI. 17 Desain Halaman Utama



## BAB V

### IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM

#### A. Implementasi Sistem

##### 1. Interface

###### a. Halaman Utama

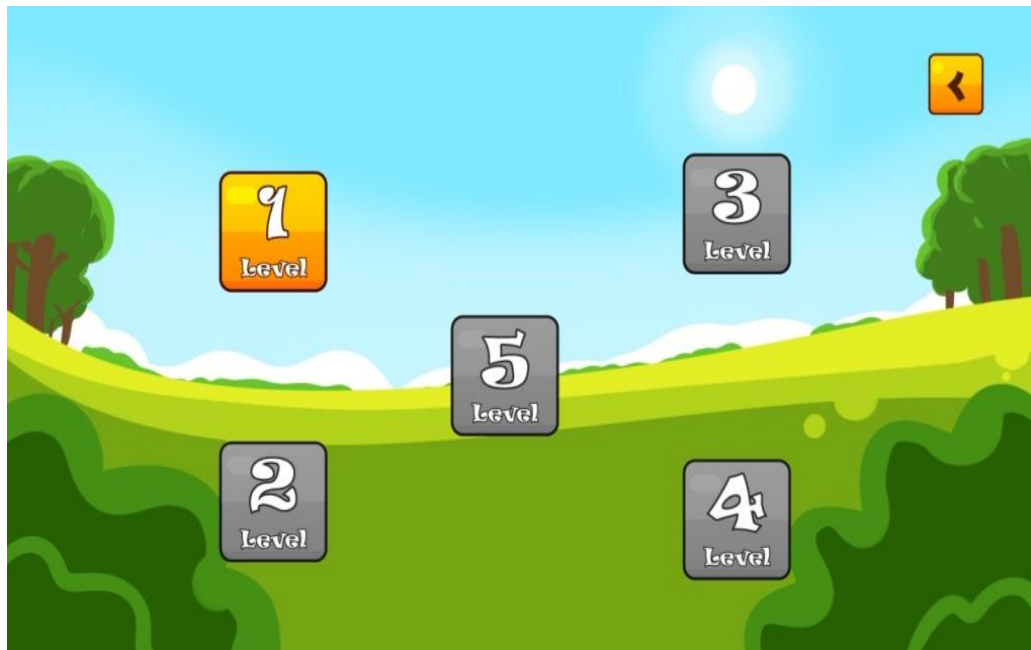
Halaman utama menampilkan 4 menu pilihan, yaitu mainkan, belajar, keluar, dan musik.



Gambar V. 1 Halaman Menu Utama

###### b. Halaman mainkan

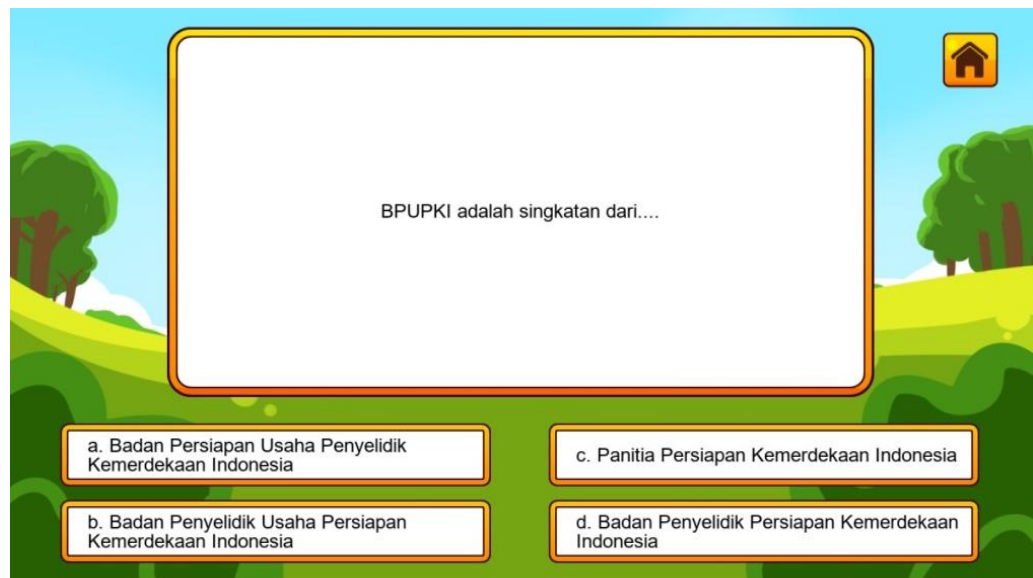
Apabila memilih menu mainkan maka akan tampil *stage* level mulai dari level 1 sampai level 5 dan tombol kembali ke halaman utama.



Gambar V. 2 Halaman Mainkan

*c. Halaman soal pilihan ganda*

Pada stage ini pemain diharuskan menjawab soal evaluasi untuk mendapatkan *score*. Setelah menyelesaikan 5 soal maka pemain akan diarahkan ke soal tekateki silang.



Gambar V. 3 Halaman Soal Pilihan Ganda

*d. Halaman jawaban*

Halaman ini muncul ketika pemain telah memilih jawaban dari soal sebelumnya. Rancangan ini dibuat untuk menampilkan jawaban benar atau salah.



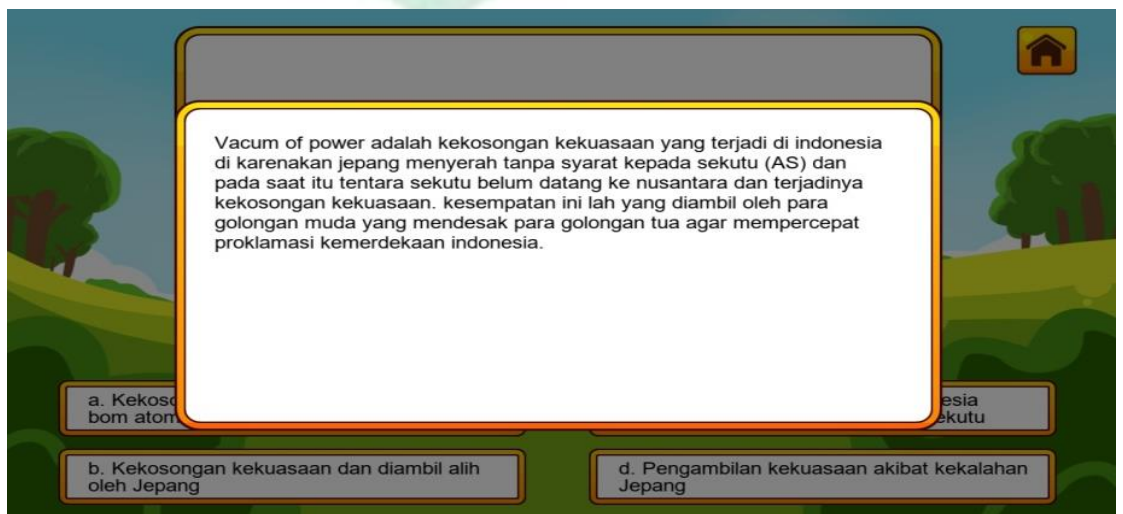
Gambar V. 4 Halaman Jawaban Benar



Gambar V. 5 Halaman Jawaban Salah

*e. Halaman Penjelasan Materi*

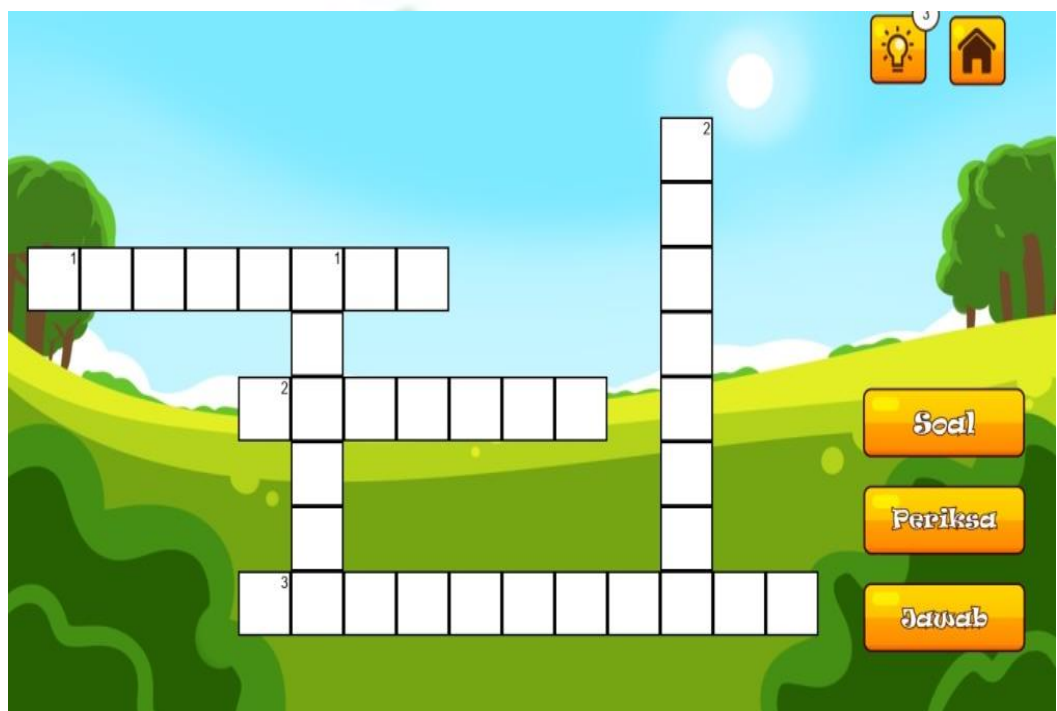
Pada halaman ini berisi penjelasan materi dari soal yang telah dikerjakan. Halaman ini muncul ketika pemain telah mendapatkan jawaban benar atau salah.



Gambar V. 6 Halaman Penjelasan Materi

*f. Halaman teka teki silang*

Setelah mengerjakan 5 soal pilihan ganda, pemain kemudian diarahkan untuk mengerjakan 4 soal teka-teki silang. Pada halaman ini berisi tombol bantuan dan tombol kembali ke halaman utama, serta 3 *button* soal, periksa dan jawab.

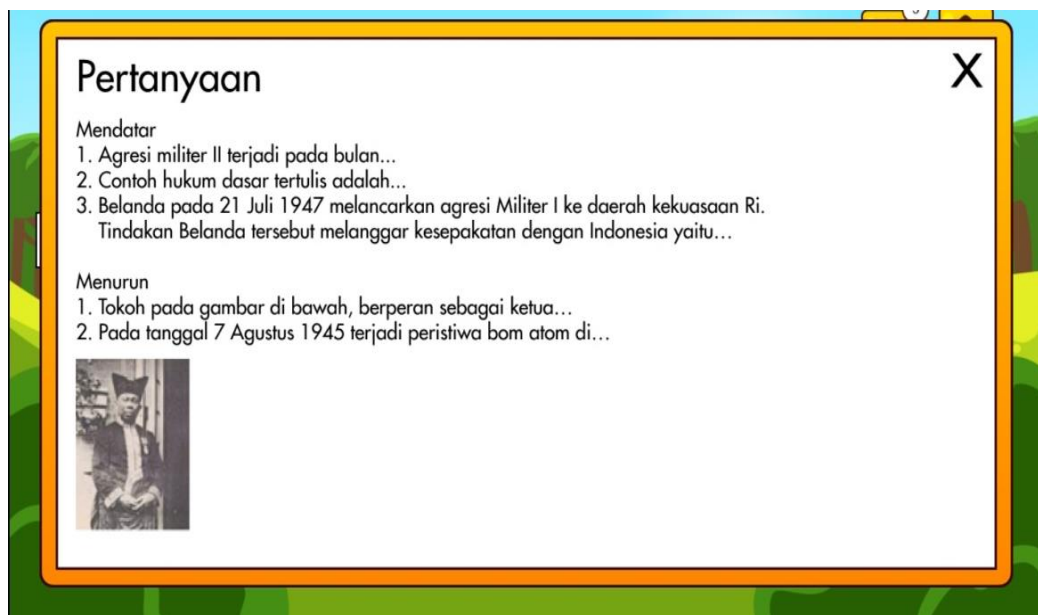


Gambar V. 7 Halaman Teka Teki Silang

*g. Halaman soal teka teki silang*

Halaman ini berada pada halaman teka teki silang dan akan muncul ketika pemain telah mengerjakan soal pilihan ganda.. Pada halaman ini berisi 5 soal , dimana setiap soal berbedabeda disetiap level.

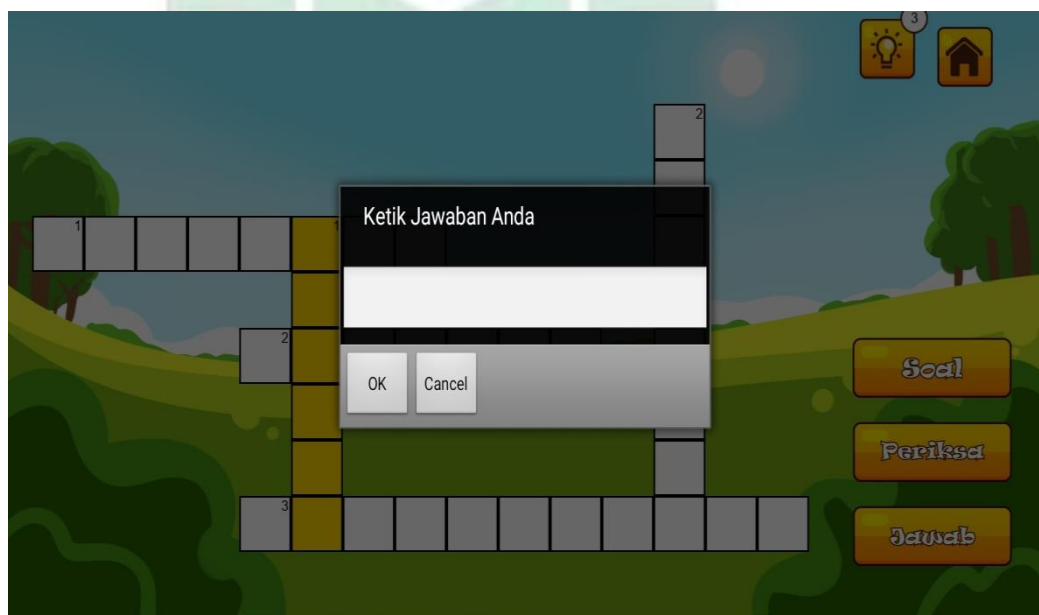




Gambar V. 8 Halaman Soal Teka Teki Silang

#### *h. Halaman isi jawaban*

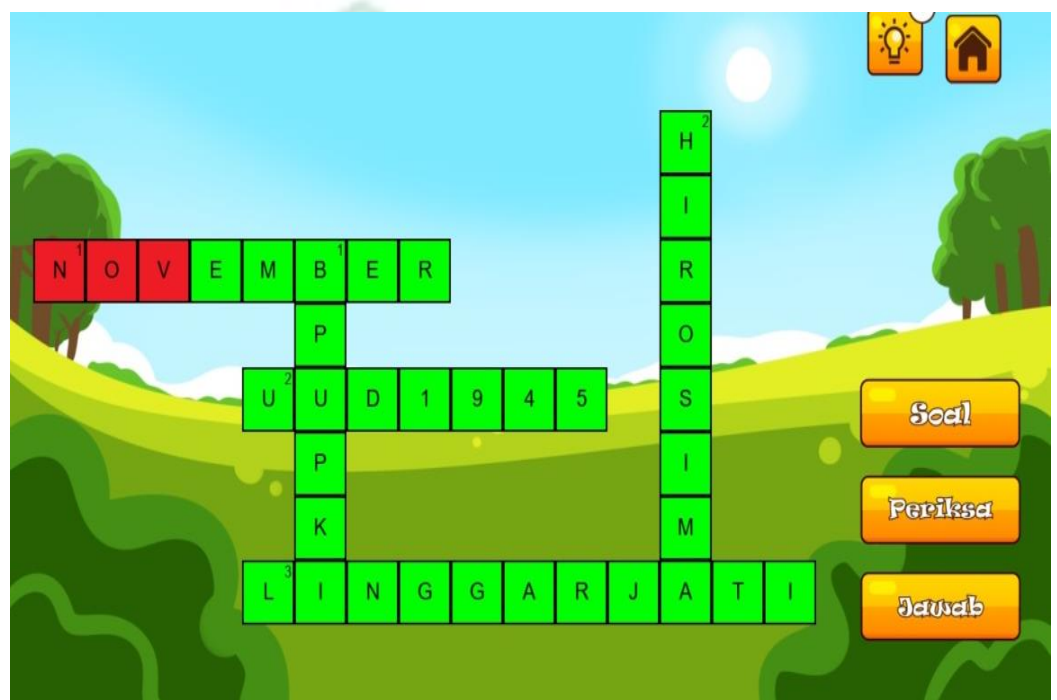
Ketika pemain telah memeriksa soal pada teka teki silang, maka pemain terlebih dahulu memencet kotak yang ingin dijawab kemudian memilih tombol jawab.



Gambar V. 9 Halaman isi jawaban Teka Teki Silang

i. *Halaman Periksa jawaban*

Halaman ini digunakan ketika pemain telah mengisi semua kotak yang tersedia. Jawaban yang benar ditandai dengan kotak warna hijau sedangkan jawaban yang salah ditandai dengan kotak berwarna merah.



Gambar V. 10 Halaman periksa jawaban

j. *Halaman Belajar*

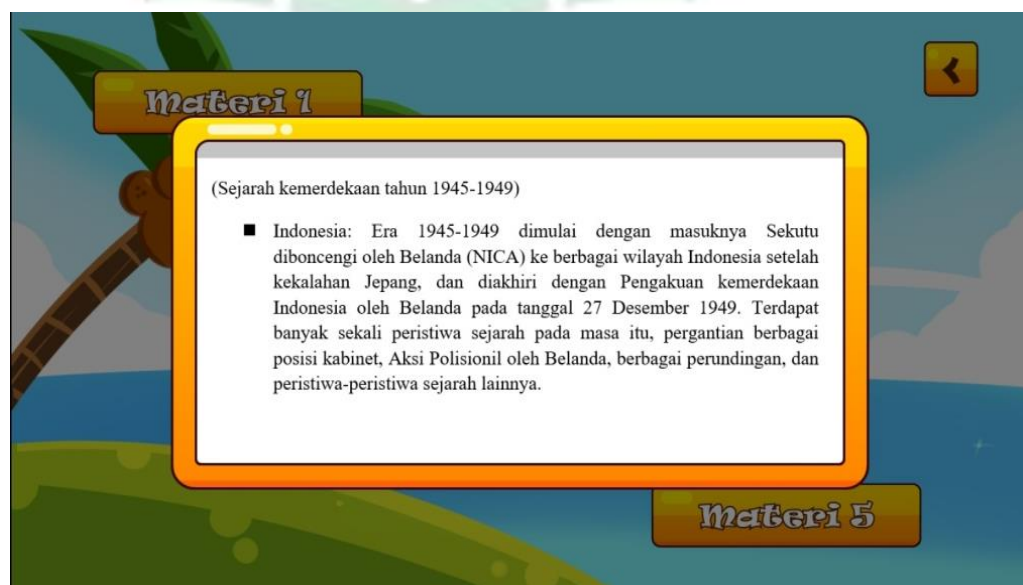
Halaman ini muncul ketika pemain memilih tombol Belajar. Halaman belajar berisi 5 materi tentang sejarah.



Gambar V. 11 Halaman Belajar

k. *Halaman Materi*

Apabila pemain memilih salah satu materi maka akan tampil informasi materi tersebut.



Gambar V. 12 Halaman Materi

### 1. Halaman Keluar

Halaman ini muncul ketika pemain menekan tombol keluar pada halaman utama.



Gambar V. 13 Halaman Belajar

### B. Pengujian Sistem

Pengujian sistem merupakan proses yang telah diintegrasikan serta diuji dengan antarmuka untuk menentukan apakah sistem sesuai dengan spesifikasi dan berjalan sesuai lingkungan yang diinginkan.

## a. Hasil pengujian menu utama

Tabel V. 1 Pengujian menu utama

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu bermain	Tampil daftar stage level permainan	Antarmuka menu bermain berhasil menampilkan semua stage level permainan	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Diterima</b> <input type="checkbox"/> <b>Ditolak</b>
Memilih menu belajar	Tampilan daftar materi pembelajaran	Antarmuka menu belajar menampilkan semua daftar materi pembelajaran	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Diterima</b> <input type="checkbox"/> <b>Ditolak</b>
Memilih menu keluar	Keluar dari aplikasi	Antarmuka berhasil keluar dari aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/> <b>Diterima</b> <input type="checkbox"/> <b>Ditolak</b>

## b. Hasil pengujian menampilkan daftar bermain

Tabel V. 2 Pengujian menampilkan daftar bermain

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Memilih stage level	Tampilan pertanyaan soal	Antarmuka menampilkan soal soal pertanyaan sesuai level	[√] <b>Diterima</b> [ ] <b>Ditolak</b>
Memilih stage level 1	Tampilan soal pilihan ganda kemudian teka teki silang	Antarmuka menampilkan soal dan opsi jawaban	[√] <b>Diterima</b> [ ] <b>Ditolak</b>

## c. Hasil pengujian menampilkan daftar belajar

Tabel V. 3 Pengujian menampilkan daftar belajar

Kasus Dan Hasil Uji			
Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Pengamatan	Kesimpulan
Memilih daftar materi	Tampilan halaman pembelajaran	Antarmuka menampilkan stage materi level	[√] <b>Diterima</b> [ ] <b>Ditolak</b>

		1 – level 5	
Menekan salah satu tombol materi	Menampilkan halaman materi pembelajaran	Antarmuka menampilkan materi pembelajaran	[√] <b>Diterima</b> [ ] <b>Ditolak</b>

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan, disimpulkan bahwa proses sudah benar sehingga secara fungsional sistem sudah dapat menghasilkan output yang diharapkan.

### C. Hasil Kuisisioner

Kuisisioner digunakan untuk mengetahui respon dan pemahaman pengguna terhadap aplikasi yang dibangun. Pengujian ini dilakukan dengan metode kuesioner untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dari sejumlah pertanyaan menggunakan google form yang diajukan kepada responden.

Berikut ini adalah hasil kuisisioner yang dibagikan kepada responden dengan 8 pertanyaan.

Tabel V. 4 Tabel Kuisisioner

Soal	Pilihan	Jumlah Pilihan	Persentase
Bagaimana pendapat anda tentang adanya	Sangat Setuju	9	60%
	Setuju	6	40%
	Cukup Setuju	-	-

aplikasi game edukasi ini?	Tidak Setuju	-	-
Bagaimana pendapat anda tentang fitur pada aplikasi game edukasi ini?	Sangat Baik	4	21.5%
	Baik	10	71.4%
	Cukup Baik	1	7.1%
	Tidak Baik	-	-
Bagaimana pendapat anda tentang tampilan pada aplikasi game edukasi ini?	Sangat Baik	3	20%
	Baik	10	66.7%
	Cukup Baik	2	13.3%
	Tidak Baik	-	-
Bagaimana pendapat anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi game edukasi ini?	Sangat Mudah	8	53.3%
	Mudah	6	40%
	Cukup Mudah	1	6.7%
	Tidak Mudah	-	-
Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pembelajaran Sejarah?	Sangat Setuju	6	40%
	Setuju	9	60%
	Cukup Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-
Apakah anda setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan	Sangat Setuju	11	71.4%
	Setuju	4	28.6%
	Cukup Setuju	-	-
	Tidak Setuju	-	-



teknologi yang berkembang saat ini?			
Apa Kekurangan dari aplikasi game edukasi ini?	- Materi dalam fitur belajar perlu ditambah		
	-Ukuran Font terlalu kecil		
	-Jika keluar dari permainan, sementara jawaban belum terselesaikan maka muncul soal yang baru. Seharusnya melanjutkan soal yang belum terselesaikan sebelumnya.		
	-Aplikasinya sudah bagus, dan kalau bias music atau backsoundnya menggunakan instrument music daerah.		
	-Adapun kekurangan dari aplikasi game edukasi ini adalah materi yang disediakan tidak terlalu lengkap dan hanya menjelaskan sebagian besarnya saja dan tidak semua pertanyaan dalam game ini bisa kita pelajari dalam fitur materi.		

## BAB VI

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pengujian yang telah dilakukan dapat dikemukakan bahwa pemilihan metode yang tepat dapat berpengaruh terhadap pencapaian prestasi dan motivasi belajar siswa. Aplikasi *game* edukasi sejarah dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran serta menarik minat belajar siswa. Hasil dari penelitian ini menggambarkan bahwa aplikasi ini dapat diterapkan langsung di kehidupan sehari-hari dimana 71.4% responden setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan teknologi berbasis *android*.

#### B. Saran

Aplikasi ini tentunya memiliki kekurangan dan beberapa fitur yang perlu ditambahkan untuk meningkatkan kualitas *game* ini. Untuk itu diperlukan pengembangan agar lebih baik lagi. Adapun saran agar *game* ini bias berjalan dengan lebih optimal dan lebih menarik sebagai berikut:

- a. Aplikasi *game* edukasi ini hanya memiliki 5 level. Diharapkan kepada pengembang selanjutnya agar level pada *game* ini dapat ditingkatkan.
- b. Menampilkan visual efek, animasi dan lebih banyak gambar lagi pada ruang bermain dan belajar.
- c. Tampilan *user interface* yang perlu ditingkatkan lagi

## DAFTAR PUSTAKA

- Abadi, R., Sains, F., Teknologi, D. A. N., & Makassar, U. I. N. A. (2016). *Rancang bangun aplikasi game fun with physic berbasis android*.
- Ghoffar, M. A, Sulaiman, M, dll. (2014). Al – Qur'an Utuk Pemula. *almahirah*, 9.
- Kartodirdjo, S. (2014, 12 28). *Pengertian Sejarah Menurut Para Ahli*. Dipetik 29, 2020, dari siswapedia.
- M. Quraish Shihab, "*Tafsir Al Misbah Pesan, Kesan dan Keserasian Al - Qur'an*", Jakarta : Lentera Hati, 2002.
- Putra, d. r. (2016). *Pengembangan game edukatif berbasis android sebagai media pembelajaran akuntansi di kelas xi ips sma negeri 1 imogiri pada materi jurnal penyesuaian perusahaan jasa* , 214.
- Prasetya, A. (2017). Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi, Universitas Mulawarman . *Pengembangan Aplikasi Game Shootmen Up Star Assault Dengan Game Maker Studio*.
- Prasetya, I. (2018). *Metode Waterfall*. Retrieved 2 28, 2020, from pelajarindo: <https://pelajarindo.com/metode-waterfall-menurut-sommerville/>
- Pressman, Roger S. *Rekayasa Perangkat Lunak : pendekatan praktisi (Buku Satu)*. Yogyakarta: Andi Offset, 2002.
- Rahim, F. (2016). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android. In *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Game, P., Bahasa, E., Untuk, I., Berbasis, A., Publikasi, N., Teknik, F., Dan, E., & Surakarta, U. (2014). *Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Kelulusan Pada Jenjang Strata I ( S1 ) Program Teknik Informatika Disusun Oleh : Nama : Yonita Yulia Yalinda NIM : 201022034 Pembimbing 1 : Ir . Tri Irianto Tj ., M . T . Pembimbing 2 : Hanugrah Probo H ., S . E .*
- Rahim, F. (2016). Game Edukasi Pengenalan Alat Musik Tradisional di Indonesia Berbasis Android. In *Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar*.
- Rahmat, P. S. (2009). Penelitian Kualitatif. In *Journal Equilibrium: Vol. 5 No. 9* (pp. 1–8). [yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf](http://yusuf.staff.ub.ac.id/files/2012/11/Jurnal-Penelitian-Kualitatif.pdf)
- Rosa dan M. Shalahuddin. 2015. Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Penerbit Modula. 9 Oktober 2018.
- Santoso, Y. B. (2017). *Problematisa Dalam Pelaksanaan Pendidikan sejarah di Sekolah Menengah Atas Kota Depok*, 3.

Yalinda, Y. Y. (2014). " *Pembuatan Game Edukasi Bahasa Inggris Untuk Anak Berbasis Android*".Fakultas Teknik Elektro Dan Informatika Universitas Surakarta.



## RIWAYAT HIDUP



Gemala Wahyu Ningsih lahir di Kab. Bone tepatnya Kec. Kajuara Desa Pude, lahir pada hari Kamis 30 Juli 1998, anak ke-2 dari 4 bersaudara, dari Bapak Abd. Rasak dan Ibu Sandi Ariyati. Peneliti menyelesaikan pendidikan di SD Inp 12/79 Pude pada tahun 2014, pada tahun 2010 melanjutkan pendidikan di SMP Neg 1 Kajuara dan pada tahun 2013 melanjutkan pendidikan di SMA NEG 1 Kajuara dan selesai pada tahun 2016. Peneliti kemudian melanjutkan pendidikan perguruan tinggi di Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar (UINAM) Fakultas Sains dan Teknologi Jurusan Teknik Informatika pada tahun 2016.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
ALAUDDIN  
MAKASSAR

## LAMPIRAN

Pertanyaan Respons 15

### Game Edukasi Sejarah

Berkaitan dengan penelitian yang saya lakukan dalam rangka menyelesaikan program studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar mengenai "Game Edukasi Sejarah di Indonesia sebagai Media pembelajaran berbasis Android" maka saya memohon kesediaan dari saudara(i) untuk dapat mengisi kuesioner penelitian ini.

Nama Lengkap \*

Teks jawaban singkat

Bagaimana pendapat anda tentang adanya aplikasi game edukasi ini?

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

Activate Go to Setti

Pertanyaan Respons 15

Bagaimana pendapat anda tentang adanya aplikasi game edukasi ini?

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Cukup Setuju

☐ Tidak Setuju

Bagaimana pendapat anda tentang fitur pada aplikasi game edukasi ini?

☐ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup Baik

☐ Tidak Baik

Activate Go to Setti

Pertanyaan Respons 15

Bagaimana pendapat anda tentang tampilan pada aplikasi game edukasi ini?

☐ Sangat Baik

☐ Baik

☐ Cukup Baik

☐ Tidak Baik

Bagaimana pendapat anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi game edukasi ini?

☐ Sangat Mudah

☐ Mudah

☐ Cukup Mudah

☐ Tidak Mudah

Activate Go to Setti

Pertanyaan Respons 15

Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pembelajaran sejarah?

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Cukup Setuju

☐ Tidak Setuju

apakah anda setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan teknologi yang berkembang saat ini?

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Cukup Setuju

☐ Tidak Setuju

Activate W  
Go to Setting

Pertanyaan Respons 15

apakah anda setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan teknologi yang berkembang saat ini?

☐ Sangat Setuju

☐ Setuju

☐ Cukup Setuju

☐ Tidak Setuju

...

Apa kekurangan dari aplikasi game edukasi ini? \*

Teks jawaban panjang

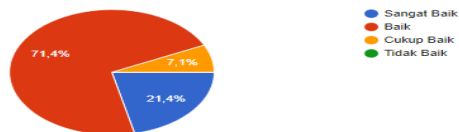
Activa  
Go to S

Pertanyaan Respons 15

Bagaimana pendapat anda tentang adanya aplikasi game edukasi ini?  
15 tanggapan

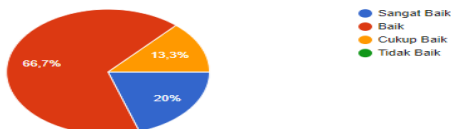


Bagaimana pendapat anda tentang fitur pada aplikasi game edukasi ini?  
14 tanggapan

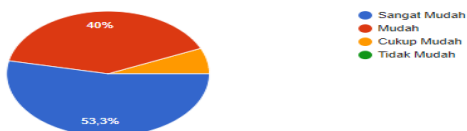


Pertanyaan Respons 15

Bagaimana pendapat anda tentang tampilan pada aplikasi game edukasi ini?  
15 tanggapan

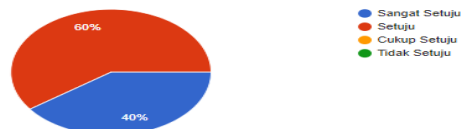


Bagaimana pendapat anda tentang kemudahan penggunaan aplikasi game edukasi ini?  
15 tanggapan



Pertanyaan Respons 15

Apakah aplikasi ini membantu dalam proses pembelajaran sejarah?  
15 tanggapan



apakah anda setuju apabila dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan teknologi yang berkembang saat ini?  
14 tanggapan

